MENSILE - ANNO 6 N. 1 GENNAIO 2002

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesradar.it - Gennaio L. 9.900 - € 5,11

UN GIOCO IN REGALO!
LORDS OF MAGIC

PROVATO!
SOUL REAVER 2
I due mondi di Raziel tornano sui nostri schermi

SPECIALE!
WINDOWS XP
Finalmente è arrivato. Potremo giocarci?

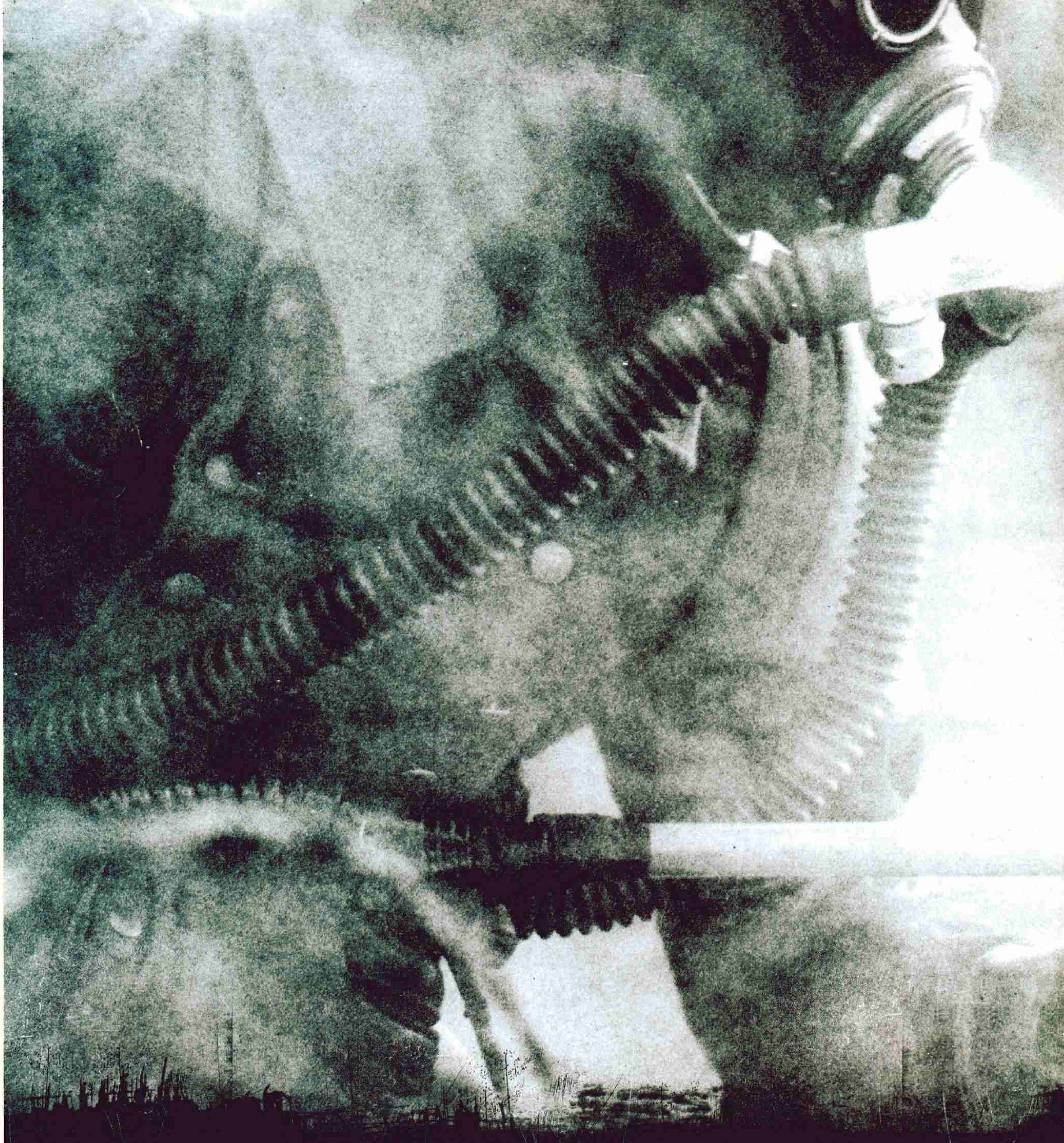
PROVATO!
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
Lo sparatutto dell'anno. Parola di GMC!

SPECIALE!
IL GIOCO CHE NON C'È
Alla ricerca del gioco perfetto...

PROVATI!
SOUL REAVER 2
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
JACK ORLANDO DIRECTOR'S CUT
IL-2 STURMOVIK
SUB COMMAND
RALLY TROPHY
ZERO COMICO
SILENT HUNTER 2
HARRY POTTER E LA PIETRA FILOSOFALE
PEARL HARBOR ZERO HOUR
COMANCHE 4
FRANK HERBERT'S DUNE
ECHELON
TWISTER
GORASUL
BATTLE REALMS
LOCO COMMOTION
MONOPOLY TYCOON
TENNIS MASTERS SERIES

RISOLTI!
THE MYSTERY OF THE DRUIDS (prima parte)

future media italy
Media with passion
9 771125 601007 20001

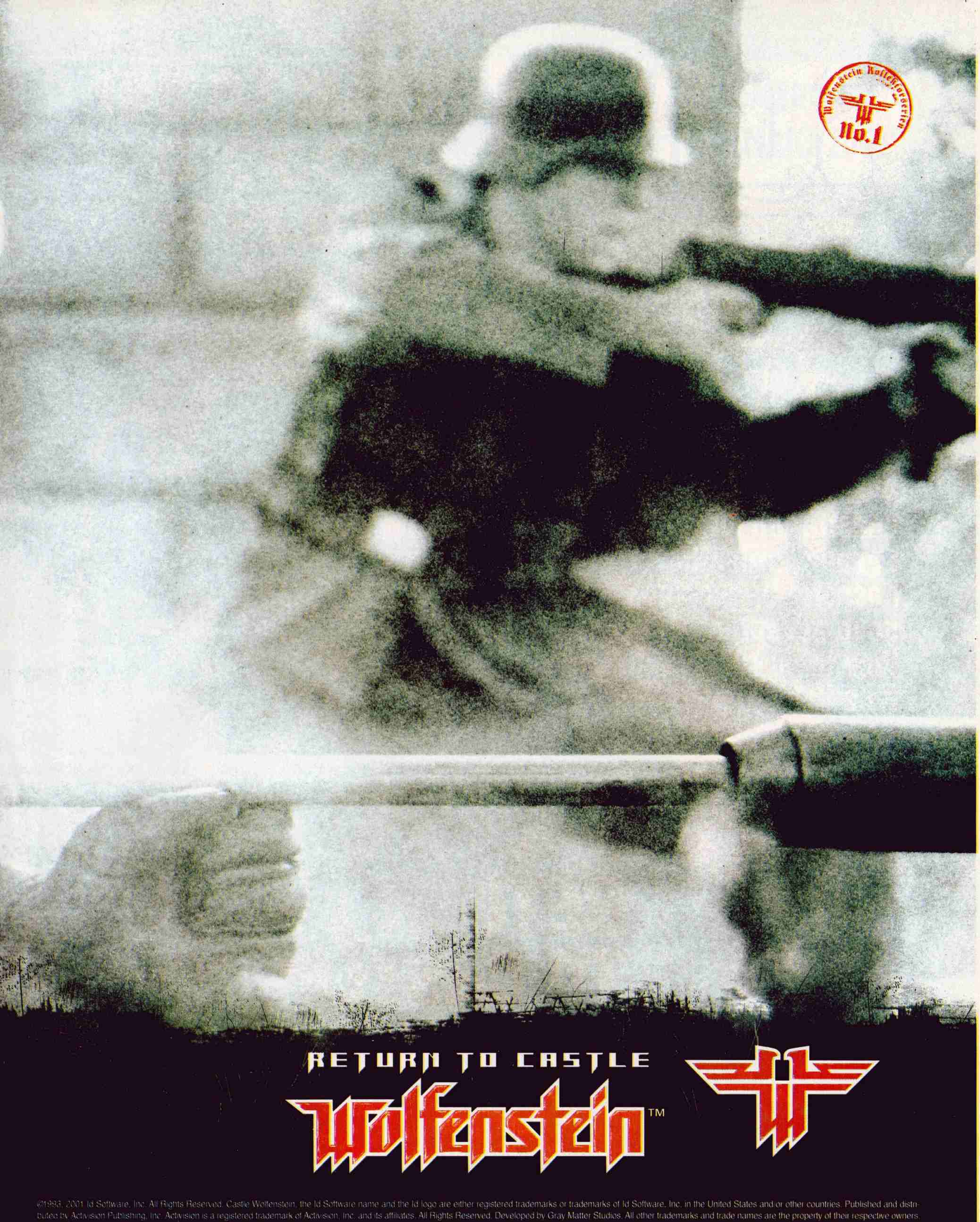


La nuova missione comincia a Natale.

La saga più micidiale creata da id software ha un terrificante segreto da rivelare.
Questo Natale preparatevi a ritornare a Castle Wolfenstein.

LEADER gray matter id ACTIVISION

www.activision.com
www.leaderspa.it



©1993, 2001 Id Software, Inc. All Rights Reserved. Castle Wolfenstein, the Id Software name and the Id logo are either registered trademarks or trademarks of Id Software, Inc. in the United States and/or other countries. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. and its affiliates. All Rights Reserved. Developed by Gray Matter Studios. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

SOMMARIO

SOUL REAVER 2

86 Un vampiro assetato di vendetta. Un ritorno in grande stile. Raziel ci aspetta in questa nuova avventura, in bilico tra il mondo dei vivi e l'aldilà!

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

80 Prepariamo il nostro arsenale: stiamo per affrontare uno degli sparatutto più esaltanti mai apparsi su computer. Il castello di Wolfenstein ci attende... di nuovo!

LORDS OF MAGIC
GIOCO COMPLETO!

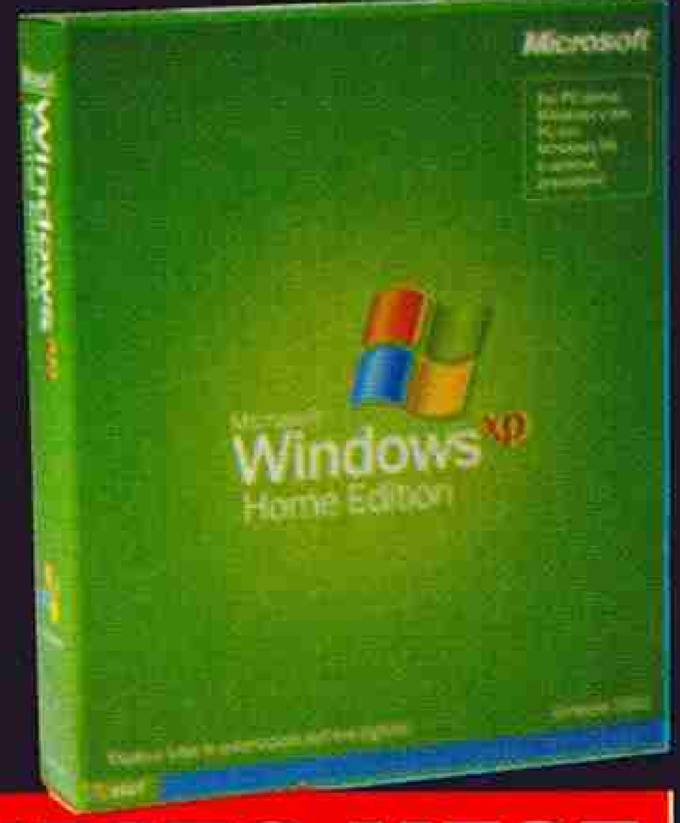
Strategia, combattimenti e conquista in un magico e affascinante mondo fantasy.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
NUMERO 60
GENNAIO 2002

SPECIALI

56 Abbiamo una gran voglia di giocare e non sappiamo a cosa? Forse è la sindrome del "Gioco che non c'è". Queste pagine sono tutte per noi!

64 Alla scoperta di Windows XP: analizziamo pregi e difetti del nuovo sistema operativo di casa Microsoft per noi giocatori!



SCOOP

26 VIRTUA TENNIS
Conquistare Wimbledon ora è alla portata di tutti!

28 MACHIAVELLIAN
La Morte in persona all'assalto dei nostri PC?

30 ESCAPE FROM ALCATRAZ
La prigione più famosa di tutti i tempi non è più sicura!

ANTEPRIME

50 DARK AGE OF CAMELOT
Il regno di Albione rivive sulla grande Rete.

52 MORROWIND
Il GdR più promettente è ancora in ritardo...

54 ANNO 1503
La nuova edizione di un classico è in arrivo.

RUBRICHE

5 EDITORIALE
Andrea "Il Conte" Minini Saldini fa gli onori di casa e presenta il nuovo numero.

6 LA POSTA IN GIOCO
Nemesis, soffio di primavera, risponde a tutte le nostre domande.

10 BOTTA & RISPOSTA
Due pagine per risolvere (quasi) qualsiasi enigma videoludico.

14 GUIDA AL CD
Scopriamo il contenuto dei nostri dischi argentati in regalo questo mese.

32 GMCNEWS
Novità, notizie, voci di corridoio e anteprime su tutto quello che giocheremo.

40 CLASSIFICHE
La selezione dei migliori titoli usciti nell'ultimo periodo.

68 LE MACCHINE DEL MESE
Quando la tecnologia corre, qui troveremo tutte le dritte per precederla.

74 IL SISTEMA GIUSTO
Assemblare il computer ideale con un occhio al portafogli.

135 LA PAROLA AI LETTORI
I nostri lettori si scatenano e danno la loro opinione.

136 I PARAMETRI
Le pietre miliari della storia dei videogiochi in due pagine.

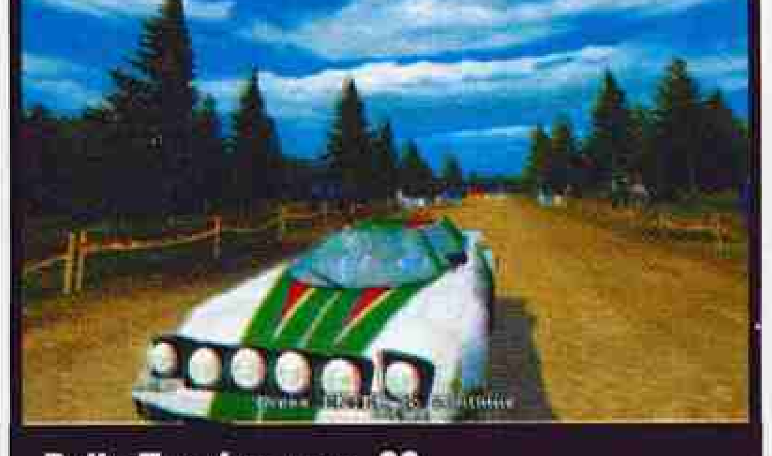
PER GIOCARE MEGLIO

138 THE MYSTERY OF THE DRUIDS
La prima parte della soluzione di questa avventura!

LE PROVE DI QUESTO MESE

90 Battle Realms
114 Comanche 4
110 Frank Herbert's Dune
108 Echelon
130 Gorasul
102 Harry Potter
124 I segreti di Alamut
94 IL-2 Sturmovik
106 Jack Orlando
128 Loco Commotion
126 Marine Fishing
132 Matt Hoffman's BMX
121 Monopoly Tycoon
122 Pearl Harbor: Z.H.
98 Rally Trophy
80 Return to Castle Wolfenstein
116 Silent Hunter 2
86 Soul Reaver 2
118 Sub Command
100 Tennis Masters Series
113 Twister
120 Zero Comico

Battle Realms – pag. 90



Rally Trophy – pag. 98

Castle Wolfenstein – pag. 80

Saitek

L'ALBA DI UNA NUOVA ESPERIENZA DI GIOCO

ST50 ACTION STICK & THROTTLE

Per avere una vittoria comoda tra le mani!

- Per utenti ambidestri
- Dotato di comodo supporto da polso

Game Port · PC Windows

CYBORG 3D USB GOLD

Joystick ad Edizione Limitata per giocare da assoluto protagonista!

- Ampia e completa dotazione di comandi
- Per utenti ambidestri
- L'unico adattabile a mani di diverse dimensioni
- Interamente programmabile

USB · PC Windows · Mac · Smart

X45 DIGITAL JOYSTICK & THROTTLE

Numerosi comandi di fuoco e di spostamento per rendere una simulazione di volo, un'irrepetibile esperienza reale.

- Design e funzionalità di assoluto valore
- Interamente programmabile
- Funzione "auto-configurazione"
- Tasti fluorescenti e retro illuminati... per missioni di volo in notturna

USB · PC Windows · Mac · Smart

P150 USB ACTION PAD

Una precisione e potenza di fuoco mai vista finora!

- Completa dotazione di comandi
- Mini Joystick rimovibile

USB · PC Windows · Mac

P750 DIGITAL GAMEPAD

Un moderno Joypad che unisce stile, qualità e comfort di gioco.

- Ampia dotazione di comandi
- Interamente programmabile
- Funzione "autoconfigurazione"

USB · PC Windows · Mac · Smart

P1500 RUMBLE PAD

Per vivere in maniera "vibrante" ogni azione di gioco.

- Tecnologia Rumble dell'Immersion
- Ampia dotazione di comandi
- Interamente programmabile
- Funzione "autoconfigurazione"

USB · PC Windows · Smart

LI TROVATE PRESSO I PUNTI VENDITA

COMPUTER DISCOUNT – la catena italiana dell'informatica
WWW.COMPUTERDISCOUNT.IT
Numero Verde 800-40.80.40

il computer per tutti COMPY
WWW.COMPY.IT
Numero Verde 800-41.81.41

Visita il sito

www.ubisoft.it

Troverai molte altre interessanti informazioni sui prodotti e l'indicazione del punto vendita più vicino a te.

DISTRIBUITI IN ESCLUSIVA DA

Ubi Soft S.p.A.
Viale Cassala, 22
20143 Milano
Tel. 02 - 83.312.1
Hot line 02 - 83.312.220
E-mail: ubisoft@ubisoft.it

Ubi Soft ENTERTAINMENT

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

FUTURE MEDIA ITALY

DIRETTORE RESPONSABILE
Claudio Cuna

PUBLISHER
Andrea "Il Conte™" Minini Saldini
Gorman@futuremediaitaly.it

SENIOR EDITOR
Paolo "Campione Italiano" Paglianti
paolo.paglianti@futuremediaitaly.it

EDITOR
Mike "Le Due Torri" Ortolani

DEPUTY EDITOR
Max "1 & 2" Rovati

DEPUTY EDITOR CD
Alberto "Didascalico" Falchi

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaola "Concorso" Eraldi

CORPO REDAZIONALE
Alessandro "Passaggio" Polli, Claudio "Potter" Tradardi, Francesco "Cannes" Alinovi, Stefano "Gothic" Merlini, Alessandro "Cellulare" Galli, Raffaello "Tennista" Rusconi, Luca "Senti" Spinelli, Gianluca "Ancora Più Oculista" Loggia, Antonio "Gioco EA" Loglisci

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Monica "Metropolitana a Mezzanotte" Sotgiu

I CD-ROM sono curati da Infoambiente S.a.S.

FOTOGRAFO Maurizio "Adesso le faccio" Brera

HANNO COLLABORATO
Paolo "Aperitivo" Dente, Vincenzo "Ti mando una Mail" Beretta, Matteo "Docente" Bittanti, Gianluca "Più foto" Tosca, Marcello "Mazzate" Cirillo, Simone "Pilota Certificato" Bechini, Marco "Indirizzo" Andreoli, Nemesis, Cinzia Pavesi, Emanuele "Viaggi e Miraggi" Sabetta, Roberto "Unochearrivamezzogiorno" Camisana, Matteo "DJ" Pavesi, Fabio "Solo di giorno" Paglianti, Yuri "Entusiasta" Abietti, Luca "Torino" Chichizola, Gabriele "Puntuale" Stecchi, Silvia "Soluzioni" Mungo, Mauro "Spagna che ti passa" Buti, Davide "Quedex" Giulivi, Claudio "Formula 1" Villa, Primoz "E-Mail da Tokio" Skulz, Alessandro "Correttore ortografico" Cottarelli, Luca "Benvenuto" Olivato

PUBBLICITÀ Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. - Fax 02/25706378
SEGRETERIA Paola Altieri
paola.altieri@futuremediaitaly.it
TRAFFICO Elena Consoli,
Nicoletta Pappalettera, Domizia Ricci

EDITORE Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. - Fax 02/26005520
www.futuremediaitaly.it
AMMINISTRATORE DELEGATO Claudio Cuna
DIREZIONE AMMINISTRATIVA Clara Gazzola
ASSISTENTE DI DIREZIONE Alberta Rivolta
ART DIRECTOR Rosita Balestri
ASSISTENTE ART DIRECTOR Sara Benecino
PRODUZIONE Walter Castiglione - walter.castiglione@futuremediaitaly.it
Francesca Brenci - francesca.brenci@futuremediaitaly.it
Federica Rossi - federica.rossi@futuremediaitaly.it
DIFFUSIONE, ABBONAMENTI, ARRETRATI
Lidia Bottini, Carlisa Mancini

Pubblicazione mensile registrata al tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Spedizione in abbonamento postale art. 2 Comma 20/B Legge 662/96 - Milano.
Una copia Euro 5,11 - Lire 9.900 - Arretrati: Euro 10,22 - Lire 19.800
Per richiedere gli arretrati, versare l'importo sul
c/c postale n. 43950203 intestato a
Future Media Italy S.p.A. - via Asiago 45 - 20128 Milano.
Attenzione: indicare sulla causale di versamento il nome della pubblicazione e il numero.

SERVIZIO ABBONAMENTI. Per informazioni e comunicazioni, telefonare a 039/838285, oppure inviare un fax a 02/26005520 o un messaggio email a abbonamenti@futuremediaitaly.it.
Abbonamento annuale: Euro 54,23 - Lire 105.000 da versare sul c/c postale 43950203 intestato a
Future Media Italy S.p.A. - Via Asiago 45 - 20128 Milano.
FOTOLITO Yellow & Red S.r.l. - Milano
STAMPA Mediagraf S.p.A. - Noventa Padovana (PD)
DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
DeAdis S.r.l. - viale Sarca 235 - 20126 Milano
Future Media Italy SpA è titolare esclusivo per l'Italia dei diritti
Copyright Future Publishing Limited - Inghilterra.
Accertamento ADS N° 4275 del 23-11-2000

future media italy

Media with passion

Future Media Italy è parte di The Future Network plc.

The Future Network plc realizza riviste e siti web specializzati dedicati a gruppi di persone che condividono una passione. L'obiettivo è quello di rispondere a tale passione fornendo prodotti di eccellente qualità, che siano piacevoli da leggere o visitare, informazioni sicure e attendibili e molteplici modi per risparmiare tempo e denaro. Questa semplice strategia ha aiutato a creare una delle realtà editoriali che è cresciuta e si è sviluppata più velocemente nel mondo: dalle nostre redazioni operanti in sei Paesi vengono pubblicate più di 100 riviste e aggiornati oltre 45 siti e network on line. La società dà in licenza 39 riviste per un totale di 150 edizioni locali in altre 30 nazioni.

The Future Network plc è quotata alla London Stock Exchange (simbolo: FNET)

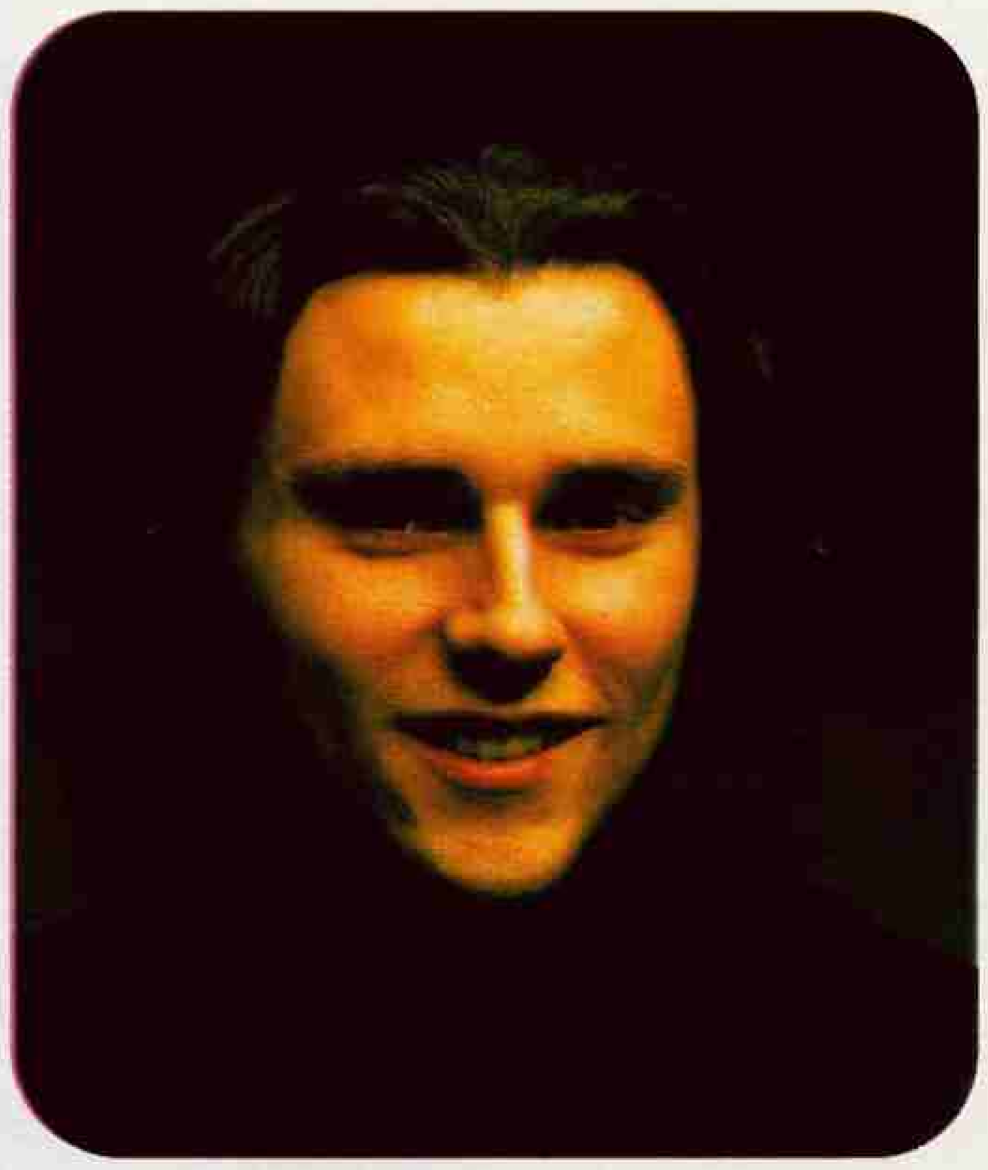
Chairman: Chris Anderson
Chief Executive: Greg Ingham
Chief Operating Officer: Colin Morrison
Finance Director: John Bowman
Tel ++44 1225 44 22 44

www.thefuturenetwork.plc.uk

Bath – London – Los Angeles – Milan – New York
Paris – San Francisco - Wroclaw

Accertamenti Diffusione Stampa ads

VIDEOGIOCHI, QUESTI SCONOSCIUTI



Il 6 dicembre scorso, si è tenuta a Milano la conferenza stampa di presentazione dell'AESVI (Associazione Editori Software Videoludico Italiani), di cui, a oggi, fanno parte aziende del calibro di Electronic Arts, Microïds, Disney Interactive, Vivendi Universal, Ubi Soft e Infogrames.

Quest'associazione è nata, citiamo dal comunicato stampa, "con lo scopo di promuovere la cultura del videogioco, sviluppare iniziative a tutela del settore, gestire attività di formazione e informazione sul pubblico e sulle istituzioni". È indubbio, infatti, che al momento i videogiochi costituiscano per il grande pubblico una sorta di "creatura sconosciuta", figlia povera di cinema e televisione. Noi appassionati sappiamo bene che le cose non stanno così, e il fatto che alcuni fra i nomi di maggior rilievo dell'industria videoludica italiana abbiano deciso di muoversi insieme per rimediare non può che far piacere.

La parte del leone, nella sessione di domande e risposte che è seguita alla presentazione, l'ha fatta però la lotta alla pirateria, uno fra i capisaldi del manifesto della neonata associazione.

Si tratta di un fenomeno che spesso abbiamo affrontato sulle pagine della nostra rivista, con una posizione sempre ferma ed estremamente chiara. Oggi come oggi, piratare un videogioco costituisce a tutti gli effetti un reato, punto e basta. È inutile cercare giustificazioni relative alla qualità dei prodotti o al loro prezzo, reputato spesso eccessivo. Per orientarsi all'acquisto esistono numerosi strumenti (GMC è fra questi, com'è ovvio) e le offerte di titoli nelle linee "budget" delle varie software house si stanno sempre più arricchendo di proposte interessanti. La copia illegale di un videogioco lede i diritti imprescindibili dei suoi autori e svilisce il lavoro, magari durato diversi anni, di decine di persone.

L'AESVI è intenzionata a fare sul serio, con "compratori-civetta" che bazzicheranno gruppi di discussione (definiti in gergo Newsgroup) e siti Internet, per smascherare i criminali informatici. Non possiamo che augurarci che questo sforzo venga premiato da risultati concreti. I pirati sono avvisati. Buona lettura e buon divertimento!

Andrea Minini Saldini

Andrea Minini Saldini
gorman@futuremediaitaly.it

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC, UN GIOCO COMPLETO IN REGALO!

LA POSTA IN GIOCO

L'affascinante Nemesis risponde ai nostri lettori: se vogliamo scriverle, l'indirizzo è, come al solito: **La Posta in Gioco, Via Asiago 45, 20128 Milano.** Oppure mandiamole un'E-Mail all'indirizzo di posta elettronica: **nemesis@futuremediaitaly.it**.

IN BREVE

Sapresti dirmi dov'è possibile acquistare i portafogli rotondi? Sai com'è, ultimamente non so mai dove mettere i miei assegni circolari...
(Da telefonino)

Santo cielo, e io che speravo che le battute di questo genere si estinguessero con il passaggio all'euro...

Ciao Nemesis, ho una proposta che farebbe felici tutti, e dico proprio tutti, i videogiocatori che comprano GMC. Perché non date a noi lettori la possibilità di aggiornare direttamente il file che elenca i trucchi, mano a mano che ne scopriamo di nuovi?Baci alla più bella ragazza del mondo.
Devil83

Caro Devil83, trovo che la tua idea sia davvero ottima, posso provare a proporlo e vediamo cosa succede...

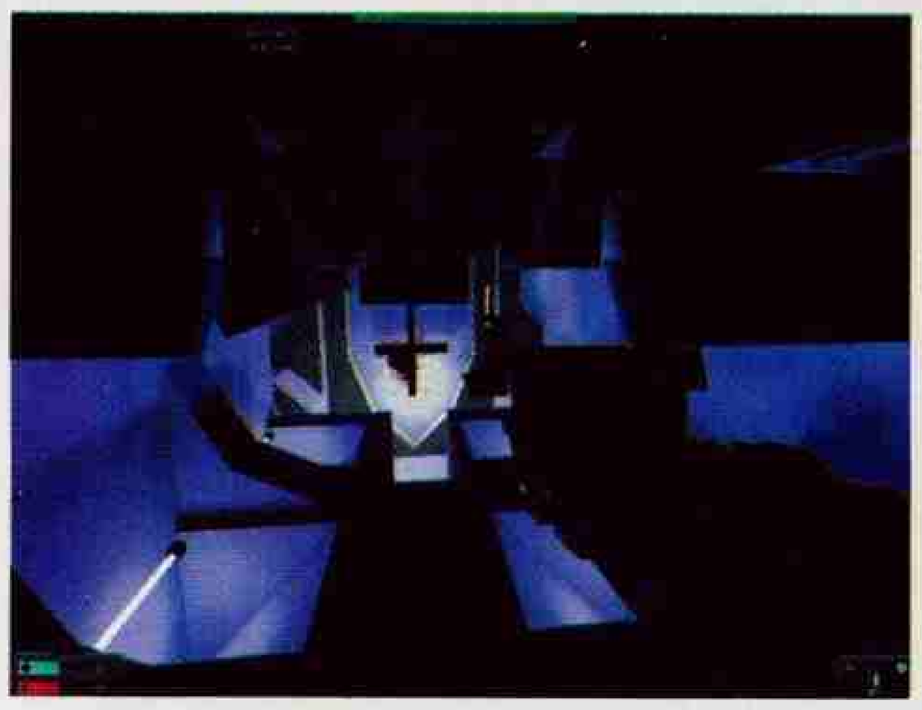
Ciao Nemesis, so che mentre si sta giocando si può fermare l'immagine di un videogioco premendo un tasto. Mi potresti dire qual è il pulsante necessario per *FIFA 2001*, *Quake 3* e *SBK 2000*?
Grazie.
Roby

Roby, purtroppo non tutti i giochi prevedono di catturare immagini – tra quelli che hai citato, per esempio, solo

LA VOCE DEI LETTORI

Il successo della nostra iniziativa volta a dar voce alle prove scritte dai lettori continua. Il flusso di lettere e mail è ormai inarrestabile. Anche questo mese, le vostre idee troveranno spazio sulle pagine di GMC e potrete leggere le prove scritte da voi a pagina 135. Continuate a spedirle, il vostro giudizio apparirà presto su GMC! L'indirizzo è sempre lo stesso: GMC, via Asiago 45 - 20128 Milano, oppure nemesis@futuremediaitaly.it!

Sebbene la grafica non fosse nulla di eccezionale, *System Shock 2* riusciva a ricreare quell'atmosfera di tensione e avventura che ci aveva tanto appassionato nel primo titolo.



VECCHIE GLORIE

O dolcissima, soave e delicatissima Nemesis, ti scrivo per chiederti un favore. Avendo da poco terminato *System Shock 2* a livello "Impossible", dopo averlo già finito molte altre volte, potresti indicarmi dove trovare una copia del predecessore *System Shock*? Inoltre, prevedi un seguito per questo fantastico gioco (nonostante Looking Glass sia sciolta da tempo)? Infine, mi piacerebbe sapere dove si vendono i "case" per i computer... Eh sì, il vostro speciale sul numero di settembre mi ha proprio convinto! Aspetto impaziente una tua risposta.

Enrico

Squisitissimo e pregiatissimo Enrico (eh, ci so fare anche io con i superlativi, cosa credevi), *System Shock* dovrebbe essere ancora in circolazione in versione economica – tieni conto, però, che anche questa è uscita ormai un bel po' di anni addietro, e potrebbe non essere facilissimo trovarla. Comunque, ti assicuro che esiste, e il CD contiene anche una versione in "alta risoluzione" (640x480), che lo rende meno antiquato.
Per quanto riguarda eventuali seguiti, temo che sarà molto difficile che succeda – mentre per *Thief* si è mobilitato uno stuolo di giocatori che hanno chiesto di portare avanti la saga, nel caso di *System Shock* non mi pare sia successo altrettanto. Comunque, non si può mai dire...
Infine, i case si dovrebbero trovare in ogni negozio di computer che venda assemblati – purtroppo, è raro che un venditore scelga di tenersi "in casa" tanti pezzi diversi di un articolo così sottovalutato, quindi è probabile che sia necessario viaggiare un po' per trovare quello che ti interessa. Potrebbe essere sufficiente un po' di fortuna. Basta incontrare un venditore abbastanza gentile da ordinarti quello che ti interessa.

UN PICCOLO EQUIVOCO

Buondì Nemesis,
mi chiamo Francesco, ho 13 anni e seguo la vostra rivista da maggio '99. Ricordo ancora quando vidi un giornale intitolato Giochi per Il Mio Computer, era il numero nel quale provavate *Viva Football*, ed è tuttora nei parametri. Caspita! Comunque, passiamo al sodo. Sto cercando di imparare da autodidatta il Visual Basic 6, ma pur avendo letto più libri non sono riuscito ad avviare il programma, perché da quello che ho

Con l'arrivo del nuovo film della saga di "Guerre Stellari", siamo certi che ritornerà a pieno regime anche la passione per i giochi dedicati all'universo di Darth Vader e Luke Skywalker.

capito, dovrebbe essere incluso nel sistema operativo.
Se quello che ho scritto è una stupidaggine, saresti in grado di dirmi dove trovarlo?

Francesco

Francesco, ho paura che tu abbia confuso (ma non è colpa tua) Visual Basic Scripting e Visual Basic propriamente detto. Infatti, mentre il primo è effettivamente "incluso" in Windows 98, quello che ti viene insegnato nei libri è il secondo, che è un programma a sé stante e anche piuttosto costoso. Puoi procurartene una versione di seconda mano (magari non l'ultima) o acquistarlo con licenza per studenti, risparmiando un bel po' di soldi in entrambi i casi.
Alternativamente, puoi programmare con Visual Basic Scripting, ma è molto più complesso, perché non hai l'interfaccia integrata per lo sviluppo, e facilmente mancano un cospicuo numero di funzioni...
Forse, la cosa più astuta da fare è passare direttamente a un linguaggio diverso – suggerisco il C, per il quale puoi trovare in Rete un certo numero di sistemi di sviluppo freeware, e che produce programmi molto snelli e veloci, pur essendo più complicato...

APPELLO AI CAVALIERI JEDI

Ciao Nemesis,
prima di tutto complimenti per la vostra rivista, e soprattutto a te, che sei sempre più bella!
Vorrei fare un annuncio a tutti i giocatori italiani appassionati di "Star Wars" e del gioco *Jedi Knight*! L'arrivo del suo seguito è vicino, perché allora non preparasi all'avvento rispolverandone il predecessore? Aspetterò tutti alla Zone per farci quattro chiacchiere e una bella partita! Magari, potresti dirlo anche al grande maestro Kevorkian?
Ciao, e grazie per la tua attenzione. Ah, dimenticavo: "che la Forza sia con te... sempre"!

RexMJEDI_JSA

PS: per chiunque voglia parlare del mondo di "Guerre Stellari", la mia email è lasalviasalvo@libero.it.

Mio buon Rex, pubblico volentieri il tuo appello – esercitarsi nelle arti dei Jedi è imperativo, oltre che per l'uscita di *Jedi Knight 2*, anche perché manca poco (relativamente) all'uscita di "Episodio II". Non vorremo mica farci cogliere impreparati da quei buoni a nulla dei Cloni, vero?

COSCIENZA DI GRUPPO

Ciao Nemesis,
vorrei porti una semplice domanda: come mai al termine delle prove e degli speciali non compare mai la firma dell'autore?
Un mio amico ha ipotizzato (non offenderti) che, dato che fate parte di una multinazionale, gli articoli potessero essere stati scritti da altri, o tratti da Internet o pubblicazioni differenti e magari riadattati e tradotti. Per controbattere a questa sua affermazione, ho pensato che la spiegazione potesse risiedere nel fatto che non volete differenziarvi gli uni dagli altri, facendo sembrare la rivista come il risultato di un lavoro di squadra. Spero in una risposta chiarificatrice o, almeno, in una risposta. Non lasciarmi nel dubbio. Ciao!

Checcox

Non so se mi sia piaciuto tanto il fatto che, in mancanza di una risposta chiarificatrice, ti saresti accontentato anche di una risposta e basta... Sembra suggerire che le mie risposte siano solitamente evasive... mi dovrò offendere per un po'. Abbi un secondo di pazienza.
Ecco, ora non sono più offesa e ti rispondo (decidi tu se in modo chiaro o meno): hai sostanzialmente ragione tu, ma non completamente – in realtà, ogni pezzo è *effettivamente* il risultato di un lavoro di squadra. Certo, qualcuno vede per primo il gioco e scrive il testo, però ci sono così tanti aggiustamenti prima che l'articolo arrivi alla pubblicazione, fatti da parte di altrettante persone, che sarebbe ingiusto "premiare" solo l'autore originale. Quindi, preferiamo che il merito vada all'intera redazione.
Anche perché (ma questa è un'informazione riservata, quindi tienitela per te) noialtri siamo degli alieni con una mente tipo alveare, un po' come i Borg o gli Alien... E indovina chi è la Regina (sapendo che non sono io, e che c'è la sua foto all'inizio della rivista)?

OBSOLESCENZA PROGRAMMATA

Cara Nemesis,
complimenti per la rivista, sempre bella e interessante. Vorrei sottoporti una riflessione: secondo me, tutto ciò che riguarda il computer è destinato a decadere lentamente. Nel giro di qualche anno siamo arrivati a processori velocissimi, schede grafiche da urlo e hard disk enormi, capaci di contenere molti file, ma anche il costo della vita è aumentato, e di conseguenza anche il prezzo di tutto ciò che riguarda il nostro PC. Insomma, io povero squattrinato (e come me tre quarti degli italiani) devo dimenticare quella GeForce 3 da

IN BREVE

Quake 3 Arena ha un tasto normalmente predisposto (è F11). Per gli altri, però, puoi usare un programma esterno che faccia la stessa cosa. Io ti suggerisco di provare HyperSnap-DX, scaricabile da www.hyperionics.com: è piuttosto semplice da usare e non costa tanto.

Ciao Nemesis, un consiglio: come posso convincere mio padre a comprarmi un computer nuovo? Riciao e grazie in anticipo!
(Da telefonino)

Secondo me, il nome ci stava, nei 160 caratteri... Ad ogni modo, il metodo più efficiente per ottenere un computer nuovo prevede che tu sia una persona estremamente studiosa e che frequenti l'università, magari iscritto a Ingegneria. In quel caso, è praticamente certo che la dichiarazione "Mi serve un computer nuovo per studiare" non venga accolta da una mitragliata di pernacchie.
Se le cose non stanno così, puoi usare il piano B: trovati un lavoretto, e raggranella un milione o giù di lì, insomma, almeno la metà dei soldi che ti servono – e poi chiedi al papà di darti il resto come premio per la tua buona volontà.

Ciao Nemesis!
Volevo porti una domanda: avete intenzione di regalare *Civilization II*, data l'uscita del suo seguito?
Ulisse

Ulisse mio, temo di non avere idea di quali siano i giochi in regalo per i prossimi mesi. Ti confesso, però, che *Civ II* non mi dispiacerebbe affatto, dato che non ne ho una copia personale...

Scommetto un trilione di dollari che il tuo acronimo deriva dal dio di *Black & White*.
Grazie per *GTA II*: è formidabile.
Ciao,
Anonimo

Psiko è senz'altro dotato di talento per le strutture architettoniche, come queste immagini dimostrano. L'unico appunto che gli si può muovere riguarda le superfici, forse un po' troppo vistose.

ATTENZIONE!

Recentemente, sono arrivate molte lettere in redazione contenenti soldi contanti o con francobolli per una eventuale risposta personale. Non mandatele più! Purtroppo non è possibile rispondere a tutte le lettere personalmente!

1.000.000 e passa di Lire che compare nei miei sogni! Secondo me, il progresso è troppo radicale – come si sente uno che ha speso 7.000.000 per un super computer quando, dopo un mese, lo trova alla metà? Alla fine la gente si stufa, non va più a comprare le super schede e si accontenta di un PC che funzioni, che permetta di navigare su Internet, di giocare decentemente e di ascoltare musica. Mi piacerebbe che questo argomento diventasse un tema di discussione, e approfitto per far conoscere il mio sito http://www.dangerweb.3000.it. Chiunque volesse contattarmi, può farlo all'indirizzo e-mail: tia4ever88@hotmail.com

Tia4ever

Quello a cui fai riferimento è un fenomeno ben noto, carissimo Tia, conosciuto con nomi diversi, secondo chi ne sta parlando. Per l'acquirente, si

LETTERA DEL MESE (CHE VINCE UNA T-SHIRT DI EA SPORTS)

UNA NUOVA LARA

Ciao Nemesis,
sono psiko e amo le avventure di Miss Lara Croft. L'anno scorso, Core Design ha pubblicato l'editor di livelli di *Tomb Raider* (*TR*) e, qualche mese fa, un mio conoscente su Internet ti ha inviato alcune immagini di un mio lavoro e tu le hai pubblicate. Erano tratte da un livello demo che ho realizzato in tre giorni, non so se lo ricordi. Mi riferisco a un'anteprima dello "Stargate", ovvero un livello demo che alcune persone mi hanno chiesto di realizzare per lanciare il loro gioco completo che, attualmente, è ancora in lavorazione.
Nel frattempo, sto programmando un MIO titolo con il sistema di *TR*. Le immagini che ti mando fanno parte del lavoro attuale, ovvero il primissimo livello CUSTOM su scala mondiale con un grado di personalizzazione portato al massimo. Ho realizzato personalmente la nuova Lara, i nemici, gli oggetti, le armi, i veicoli (nelle immagini si vede anche una Buggy Car), texture, e suoni (anche qualche dialogo). Il primo a livello mondiale, dopo *TechnoEgyptians Portal* (*TEP*, sempre mio), che presentava una Lara "custom" non proveniente da altri *Tomb Raider* ufficiali.
TEP, adesso, si trova al top della classifica dei livelli scaricati e in cima a quelli più graditi nelle votazioni fatte dai giocatori stessi.
Dopo sei mesi di lavorazione (ho bisogno di qualche settimana per finire tutto) è quasi pronto il secondo livello, di cui vedi alcuni particolari.
Si tratta di *Tomb Raider A - The TechnoEgyptians*, ovvero un intero gioco al di fuori dalla serie ufficiale, con enigmi e puzzle originali, texture, nemici oggetti e Lara stessa.
La "nuova" protagonista (in primo piano, di spalle) indossa l'uniforme dei TecnoEgizi, una civiltà che si è tenuta nascosta nel corso dei secoli al Centro della Terra, ed è risalita in superficie imponendo il proprio dominio, in attesa dell'avvento del dio New RHA.
Chi fosse interessato, può trovare una mia breve intervista a questo indirizzo, dove tra l'altro parlo di alcuni aspetti tecnici:
http://www.videogame.it/forum/ubb/Forum8/HTML/000454.html
Ciao, continua così, sei bellissima.
psiko

Caro psiko, lascio che le immagini parlino da sole – certo, avrei preferito me ne mandassi qualcuna in esclusiva, invece che "condividerle" con il sito... Comunque, complimenti per il lavoro svolto finora, e non mancare di farci sapere quando avrai completato il progetto!

Anche se il genere western ha rinverdito i propri fasti videoludici grazie a *Desperados*, non sono annunciati altri esperimenti di questo tipo per il prossimo futuro.

tratta di una specie di truffa – "ma come, con tutto quello che ho speso, dopo un mese trovo già qualcosa di più potente e più economico"?
Per il venditore, invece, l'obsolescenza programmata è una necessità: se così non fosse, avremmo ancora tutti il buon vecchio 8086, saremmo contenti di giocare ad avventure testuali e imparare a memoria le linee di comando per far girare i programmi che ci servono, e Intel e compagnia sarebbero fallite da quindici anni.
La realtà, però, sta proprio dalla parte dei venditori. Come dici tu, non è necessario avere sempre il computer al top della gamma – basta che ci faccia giocare e lavorare bene, e siamo a posto. Nel frattempo, comunque, per via di questo meccanismo di crescita delle prestazioni, quando dobbiamo cambiare computer possiamo essere ragionevolmente certi che, spendendo la stessa cifra, ci ritroveremo con uno strumento varie volte più potente di quello precedente; e anche i produttori e i venditori possono continuare a guadagnarsi la pagnotta.
Certo, se non vogliamo farci del male è meglio evitare di guardare listini e offerte dei negozi per qualche mese dopo l'acquisto…

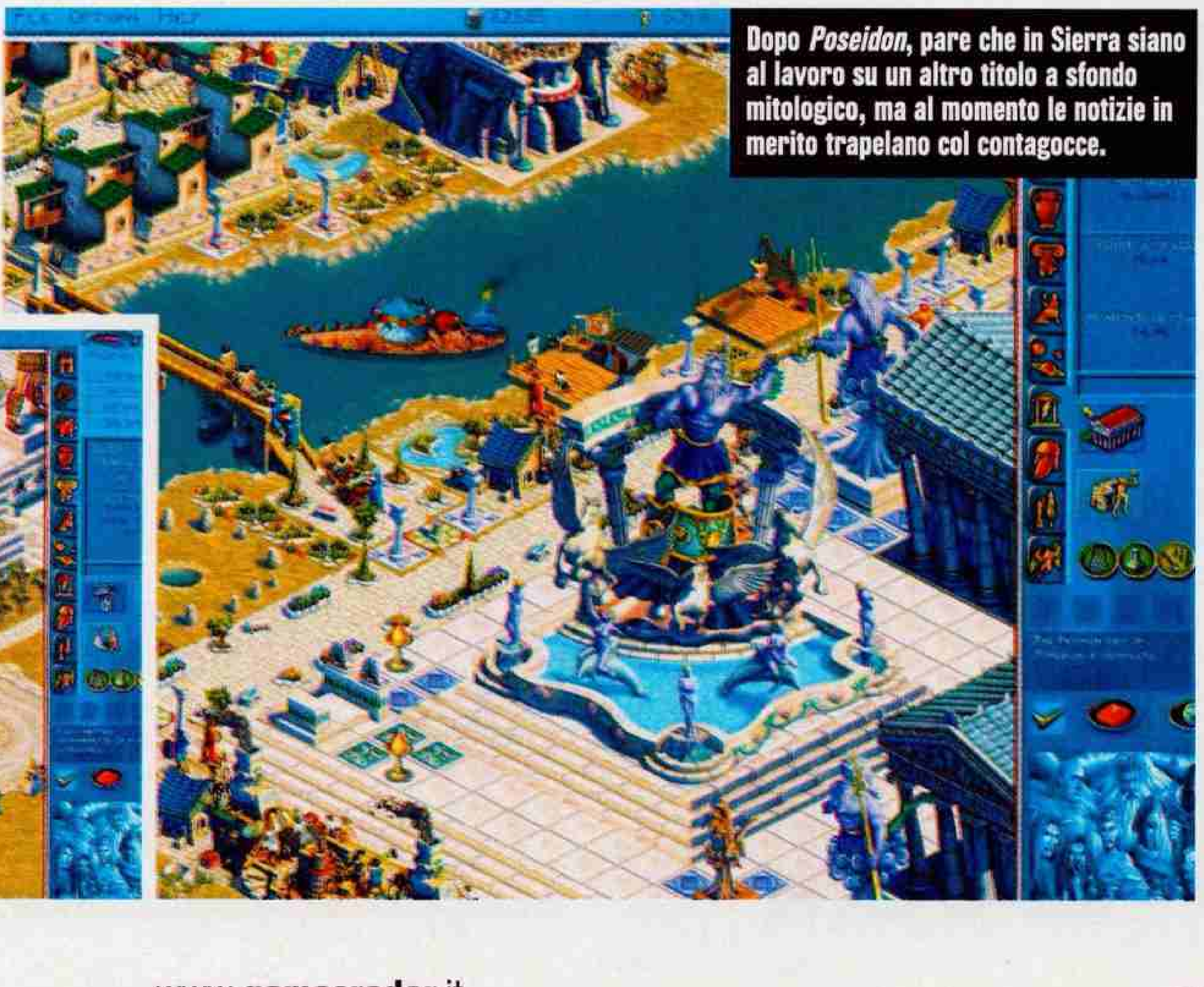
GIOCHI MISTERIOSI

Cara Nemesis, da estimatore del genere western quale sono, mi interesserebbe conoscere qualche titolo per computer interessante, a parte i noti *Desperados* e *Outlaws* (usciranno mai i seguiti?). Puoi suggerirmene qualcuno, se c'è? Infine, sai se è in cantiere *Caesar IV* o, in alternativa, quali sono i progetti di Sierra in questo campo dopo l'espansione di *Zeus*? Ti ringrazio fin d'ora, e insieme ai saluti invio i miei complimenti a te e alla rivista.

Michele

Caro Michele, temo di doverti dare qualche brutta notizia… non te la prendere, però! Allora: per quanto ne sappia io, il genere western sembra essere piuttosto fuori moda – nessun produttore, in questo momento, risulta al lavoro su un titolo che ci riporti alle selvagge terre dell'Ovest americano. Ciò non esclude, naturalmente, che ci sia in cantiere qualche gioco di cui non si sa ancora nulla. Diciamo che, fossi in te, io non inizierei a mettere via i soldi da subito, ecco. Le cose vanno leggermente meglio sul fronte dei titoli strategici. Mentre non ho notizie a proposito di un eventuale *Caesar IV* (che comunque non escluderei del tutto, in futuro), posso dirti che, dopo *Poseidon*, cioè l'espansione di *Zeus* uscita lo scorso autunno, Sierra e Impressions Games hanno, in effetti, qualcosa in serbo.
Al momento in cui scrivo, però, il progetto è così segreto che se ne sa solo il nome – e anche per quello ho dovuto faticare un po'. Il titolo del prossimo gioco di Impressions è (rullo di tamburi)… *Acropolis*! Non sono purtroppo riuscita a sapere altro – da alcuni indizi, sembrerebbe trattarsi di una nuova espansione per *Zeus*, però potrebbe anche essere un gioco completamente nuovo… Prometto che ti farò sapere quanto prima!

GIOCHI COMPUTER



Dopo *Poseidon*, pare che in Sierra siano al lavoro su un altro titolo a sfondo mitologico, ma al momento le notizie in merito trapelano col contagocce.

IN BREVE

Mi devi un trilione di dollari. Me li vuoi mandare in vaglia? L'indirizzo lo dovresti sapere…

Carissima e affascinate Nemesis, da quando vidi per la prima volta GMC in edicola, pensai in dialetto veronese: "non le mia possibile che par nove mila franchi ghe sia un zugo completo più la rivista e più n'altro CD con demo, trucchi e altro. Lo compro subito!". Da allora compro la rivista tutti i mesi.
SAM

Avresti dovuto indicare se tifi per il Verona o per il Chievo…

O grande e onnipotente Nemesis, ti potrei chiedere un favore? Pubblichi il sito del mio clan di *Diablo II*? L'indirizzo è: ap.ngi.it (senza www). Grazie.
DaTeO

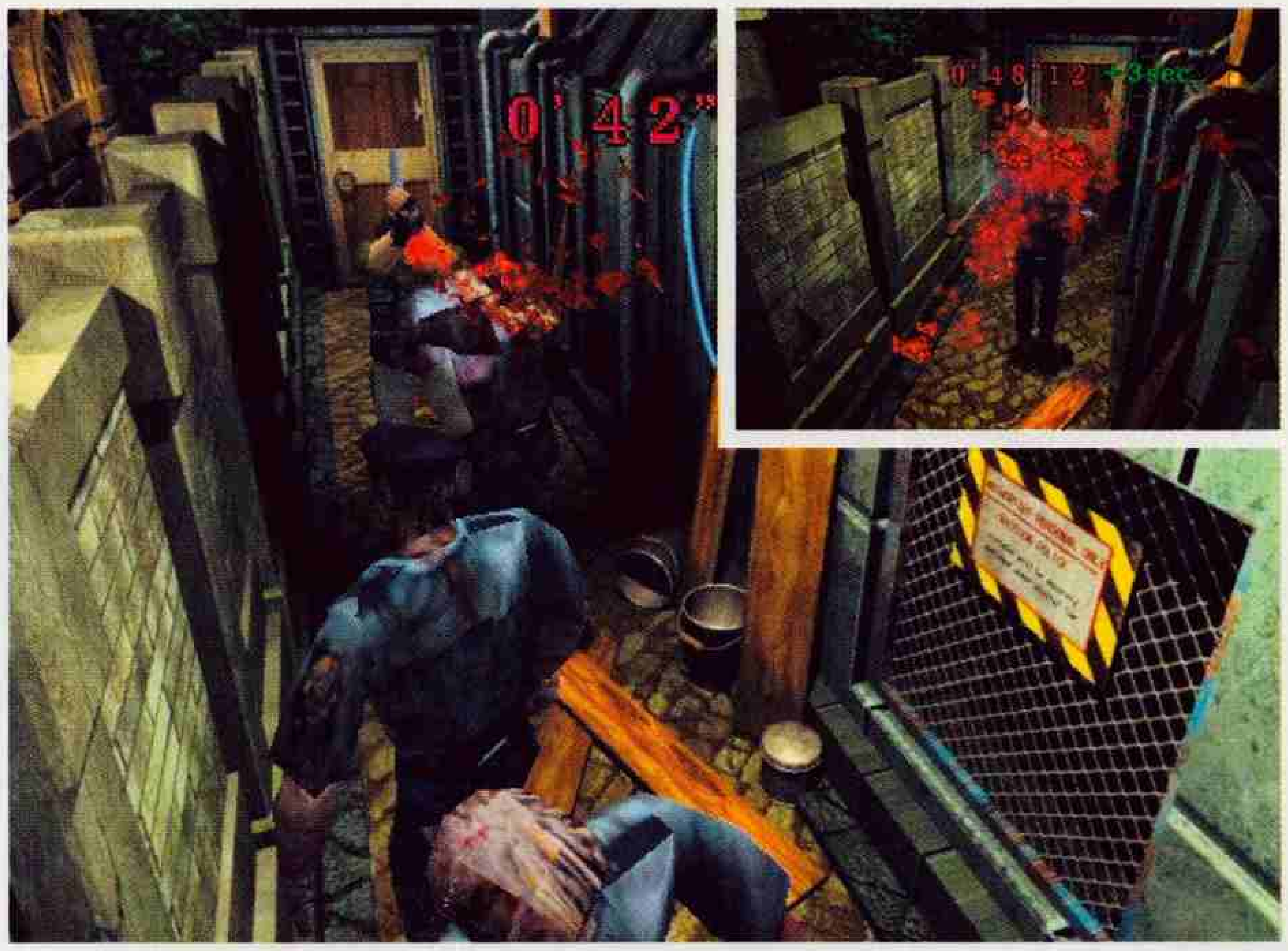
Mi sta venendo in mente che potrei chiedere ai ragazzi di GamesRadar di aggiungere un forum dedicato ai clan dei vari giochi… Che ne dite?

Carissima Nemesis, chi ti parla è il tuo fidanzato! Non sto scherzando, sono i nostri genitori che hanno deciso la cosa ormai molti anni or sono, e se devo essere sincero a me non dispiace più di tanto… A parte gli scherzi, sono un neofita dei giochi di ruolo e cerco amici disposti a darmi delucidazioni riguardo l'affascinante mondo del fantasy. La mia mail è a.cosci@tin.it. Questa non è una minaccia (o forse sì!), ma se non pubblichi la mia missiva dovrai diventare mia consorte e passare il resto dei tuoi giorni a videogiocare con me!
Alessandro

Passare il resto dei miei giorni a giocare con uno che dice che essere mio fidanzato "non gli dispiace più di tanto"? Ma scherzi? Piuttosto compro una pagina di pubblicità e la riempio con il tuo indirizzo!

B&R

Non sappiamo come completare un gioco o risolvere un'avventura? Nessun problema! Mandiamo una lettera a **Botta & Risposta, Giochi per Il Mio Computer, Via Asiago, 45 20128 Milano** o una E-Mail all'indirizzo **nemesis@futuremediaitaly.it**



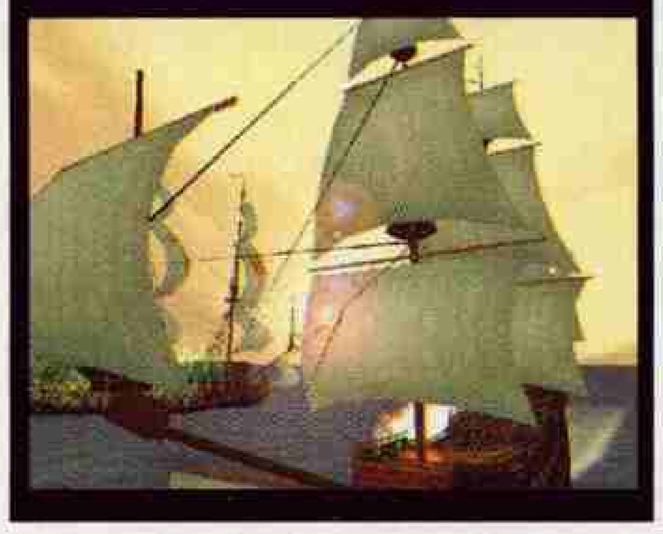
Le cruente avventure nella città di Racoon fanno ancora passare notti insonni agli appassionati di *Resident Evil 3.*

TRUCCO DEL MESE

SEA DOGS

Premiamo **Crtl** e **Z** mentre siamo in navigazione per attivare la modalità trucchi, e inseriamo uno dei seguenti codici:

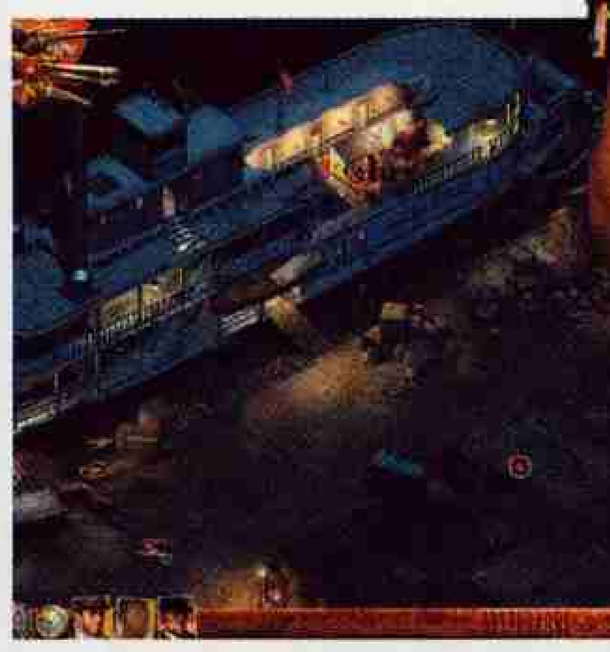
have life - Per riparare la nave e sistemare tutta la ciurma
get me magic - I colpi di cannone provocano danni extra
now i flying - Premiamo Ctrl e F per spostare liberamente l'inquadratura
fire from camera - Premiamo 0 (zero) sul tastierino numerico per sparare dall'inquadratura
teleport - Premiamo Ctrl e L per teletrasportare la nave nel punto dell'inquadratura
make screen shots - I colpi di cannone non provocano danni
expu mne - Guadagniamo esperienza extra
deneg day - Guadagniamo soldi extra



DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE

B Gentilissima Nemesis di GMC, oltre a farti gli scontati complimenti per la rivista, che compro sempre (ho 32 anni) e che legge anche mio figlio di 7, vorrei sottoporre alla tua attenzione un piccolo problema. Dopo aver terminato lo stupendo gioco che avete regalato, cioè *Commandos*, mi sono comprato *Desperados: Wanted Dead Or Alive*, abbastanza simile, ma non paragonabile al primo. Il punto è che sono bloccato alla fine del 24° livello, dove c'è una piattaforma a stella con un cancello, che evidentemente si deve aprire con la giusta combinazione, pena la totale decimazione della squadra. Sono arrivato fin qui senza trucchi e intendo giungere alla fine nella stessa maniera. Spero tu possa aiutarmi, così acquisterò *Commandos 2* (sarei in grado di farlo lo stesso, ma è una questione di principio). Grazie

Barbieri Mirco



R Ciao Mirco, apprezzo il tuo principio anti-cheat e noto con piacere che hai una certa predilezione per i giochi complicati. Dunque, partendo dal presupposto che la piattaforma a stella di cui parli altro non è che uno dei simboli cari agli adulatori del demonio, l'unica cosa da fare è salire sulle sezioni che aprono le due porte, evitando di calpestare le altre per non essere ammazzati. Le sezioni che ci interessano sono quella di fronte alla torcia e quella davanti allo scheletro crocifisso. Facciamo attenzione, però, perché subito dopo scatta un'altra trappola! Quindi ci conviene mandare in avanscoperta Mia e azionare l'interruttore per disattivare quest'ultimo trabocchetto, permettendo così alla nostra squadra di passare oltre. A questo punto, non ci rimane che eliminare alcuni farabutti, far scalare a Cooper la parete che conduce alla porta da cui è uscito El Diablo e prepararci allo scontro definitivo. Mezzogiorno di fuoco… e fiamme!

RESIDENT EVIL 3

B Cara Nemesis, sono Salvo. Complimenti per la rivista, continuate così. Recentemente, vi ho mandato una e-mail, ma non è stata pubblicata, volevo chiedervi di pubblicare la mia lettera (sono disperato!). Mi piace *Resident Evil 3*, ma sono bloccato: mi manca l'olio

LA PAROLA A VOI

Spesso arrivano in redazione quesiti particolari. Anche i lettori possono contribuire a svelare questi dilemmi, scrivendoci le loro soluzioni. La migliore verrà pubblicata! Ricordiamoci di specificare a quale quesito stiamo rispondendo e il numero della rivista nel quale è apparso. Citare il titolo del gioco non basta!

R Un paio di mesi fa, **Aniello** se la doveva "vedere con gli uomini albero", che lo avevano "più volte ucciso." Quindi, disperato, ci aveva chiesto se c'era "un modo per vincere quei mostri e proseguire nel gioco *Silver*?". E anche "cosa devo fare dopo?". Tra le risposte pervenute c'è quella di **Montalto17**, il quale scrive "giunto di fronte alla caverna, devi uccidere i terribili diavoletti verdi e poi gli uomini-albero, che sbucheranno incattiviti dagli alberi a lato dell'ingresso della caverna (personalmente, ho utilizzato i coltelli lasciatimi dal lanciatore, tirandoli da una distanza di sicurezza per non venire ammazzato). Attraversa l'ingresso della grotta di pietra e ti ritroverai nel greto di un torrente. Sopra ci sono due orsi e qualche ape fastidiosa che cercano di bloccarti il passaggio. Una volta eliminati gli avversari, prosegui verso est e raggiungi la casa di Vivienne. Fai attenzione ai cani che sorvegliano l'ingresso! Poi ti verrà data la possibilità di scegliere tra Vivienne e Silvara

L'ANGOLO DELL'ESPERTO - SOUL REAVER

Nei reconditi meandri della redazione di GMC, si nascondono strani personaggi che hanno dimenticato la luce del sole, votando la propria esistenza alla soluzione di giochi e avventure. Per questi oracoli non esistono quesiti impossibili, non esitiamo quindi a rivolgere loro le nostre richieste più bizzarre, anche e soprattutto per giochi del remoto passato.

D Cara redazione di GMC, ho un problema un po' insolito! Nel gioco che avete regalato nel numero di dicembre, *Soul Reaver*, sono bloccato al boss del clan Rahabim, ovvero Rahab (quello con la fisionomia di un pesce). Non so come, ma ho distrutto una delle finestre rotonde lungo le pareti, e ora non so che cosa premere per distruggere le altre! Vi prego aiutatemi! Complimenti per la rivista, è a dir poco strepitosa.

Daniele, Civitavecchia

R Caro Daniele, per sconfiggere Rahab è di fondamentale importanza saper sparare e saltare con estrema precisione, perché bisogna mandare in frantumi tutte le vetrate e, al contempo, riuscire a non cadere dalle colonne. Il tasto predefinito per prendere la mira è F, quindi premiamolo e spariamo con precisione contro i vetri. Rahab cercherà continuamente di colpirci per farci precipitare in acqua, ma se saremo abbastanza veloci, dovremmo riuscire a sparare e saltare alla colonna successiva senza cadere. Quando anche l'ultima finestra andrà in frantumi, Rahab sarà sconfitto e noi avremo ottenuto una delle abilità più interessanti di tutto il gioco: impareremo a nuotare. Il tasto predefinito per muoverci in acqua è Spazio, lo stesso che utilizziamo per saltare. Proprio come nei salti possiamo premere C più Spazio per balzare più in alto, anche in acqua siamo in grado di utilizzare la medesima combinazione di tasti per darci una spinta più energica. Archiviata la questione Rahab, non rimane che far presente a tutti che sul CD di GMC di Natale è presente la soluzione completa di *Soul Reaver* in formato .pdf per Acrobat Reader.

per far partire il tram... non riesco proprio a trovarlo. Nemesis, aiutami tu! Nel caso qualche lettore conosca la soluzione, mandi una e-mail a isckis@libero.it.
Grazie di tutto!

Salvo, Palermo

R Non disperare, giovane Salvo, ci siamo qui noi per aiutarti! La miscela per il tram è composta da una parte di benzina e una di olio. La prima, come credo tu abbia già scoperto, si trova nel distributore di benzina. Per l'olio dobbiamo, invece, andare nell'Ufficio Vendite (Sales Office). Per raggiungerlo, giriamo a sinistra quando ci troviamo all'insegna della libreria di fronte alla Stazione di Polizia (RPD), e utilizziamo la bocchetta antincendio per spegnere le fiamme. Proseguiamo, quindi, lungo il vicolo, entriamo nell'ufficio vendite e inseriamo i codici AQUACURE, SAFSPRIN e ADRAVIL nel computer. L'olio si trova nella stanza che abbiamo appena sbloccato. Ah, dimenticavo, occhio agli zombi!

TOM CLANCY'S: RAINBOW SIX COVERT OPS

B Cara redazione, mi servirebbero i trucchi per *Tom Clancy's: Rainbow Six Covert Ops*. Vi ringrazio molto, la vostra rivista è bellissima... grazie ancora.

Nikypolly, via e-mail

R Sembra arrivato il momento di diramare alcuni codici, per tirare fuori dai pasticci l'amico Nikypolly. Premiamo il tasto ' (apostrofo) per attivare la console in *Tom Clancy's: Rainbow Six Covert Ops* e inseriamo uno dei seguenti trucchi: nobrainer (disattiva l'Intelligenza Artificiale), avatargod o teamgod (per ottenere l'invincibilità), oppure 5fingerdiscount (per ricaricare le munizioni e fare il pieno nell'inventario).

SUL CD DEMO
Questo mese troveremo la parte conclusiva della guida ai cervellotici enigmi di *Myst III*.

GAMESRADAR
www.gamesradar.it
Se vogliamo scambiarci dritte e consigli sui nostri giochi preferiti, non esitiamo a visitare il Forum di GamesRadar.it, nella sua sezione dedicata alle gabole e denominata "Barbatrucco a chi?".

Se non riusciamo a fermare i terroristi in *Rainbow Six*, usiamo qualche "codice segreto".

come compagne di avventura, ma considerata l'abilità di entrambe, sarà meglio che ti faccia scortare da tutte e due! Torna al greto del torrente e, questa volta prosegui verso ovest, attraversando il tronco per giungere dall'altra parte della foresta. Parla col sindaco (dal quale avrai la chiave del portone chiuso di Rugiada) e, dopo che le guardie saranno scappate, inseguile. Ti troverai così di fronte a un paesaggio cupo e futuristico. Grazie agli incantesimi del fuoco e del ghiaccio, e al prezioso aiuto delle compagne, riuscirai a sconfiggere i diavoletti e a recuperare le sfere che ricaricano gli incantesimi. Nella schermata successiva dovrai affrontare il boss: un diavolo che spunta di tanto in tanto circondato da fumo e zolfo, come nella migliore tradizione. Per sconfiggere il demone devi farti scudo con le compagne e attaccare con entrambi gli incantesimi. A questo punto, avrai libero accesso all'albero di fuoco" Complimenti anche a **Sagittar** e a **Osiride**, che ci hanno inviato dei consigli simili, ma che per motivi di spazio non abbiamo potuto pubblicare.

D **Manfire** afferma di avere "un problema con *Max Payne*. Sono all'ultimo capitolo della terza parte e non riesco a finire il gioco. Mi trovo in un grattacielo dove c'è un elicottero che non riesco ad abbattere. Cosa devo fare? Aiutatemi prima che disinstalli il gioco dal mio computer!" Perché mai dovresti cestinare *Max Payne*?! La soluzione si nasconde nel filmato che ci introduce allo scontro finale. Ti consigliamo di osservarlo con attenzione e invitiamo i nostri lettori a non farsi sfuggire questa (comoda) occasione di apparire su GMC in qualità di Gran Consiglieri Videoludici.

Tom Clancy's

GHOST RECON™

TROVI GHOST RECON NEI SEGUENTI NEGOZI:

AL: Alessandria - Vipiana, Via Marengo, 64 · Casale - Vipiana, Via C. D'Olivola, 6 · AO: Aosta - Virtual Games, Via Lostan, 27 · AP: San Benedetto del Tronto - Click Computers Video Games, P.zza Filippo Neri, 7/7A/8 · AV: Avellino - GL Tronic, Via Carducci, 33 · BA: Bari - Global Gams, Via Volta, 6/F · BI: Biella - Vipiana, C.So Europa, 7c · BS: Brescia - Pergioco, Via Trieste, 4/A · Brescia - Power Game, Viale Piave, 6/A · Erbusco - Crazy Video, c/o Porte Franche · BZ: Bolzano - Elecomp Srl, Via Rovigo, 38 · CN: Alba - On Line Pergioco Point, C.so Matteotti, 1/A · Bra - Media Station, Via V. Emanuele, 122 · Cuneo - Rossi Computer, C.so Nizza, 42 · Cuneo - Vipiana, Corso Francia, 75 · FI: Castelfiorentino - Black Box, Via Galvani, 25 · Castelfiorentino - Black Box, Via Masini, 101 · Firenze - Pergioco Point, Via Masaccio, 195/A · Scandicci - Bellanzi Games, L.go P. L. Da Palestrina, 42 · GE: Genova - Artic Media Store, Via Colombo, 56 · Genova - Fnac, Via XX Settembre, 46/R · Sampierdarena - Computer Union Genova, Via Molteni, 50 · GO: Gradisca D'Isonzo - New File Computer, Via Roma Angolo Via Aquileia, 1 · Monfalcone - Games Invaders, Via IX Giugno, 31 · Monfalcone - L'Oasi Di Zucco Massimo, Via I Maggio, 143 · LO: Lodi - Trony Mbf, V.le Milano, 48 · MI: Bollate - Area 51, Pergioco Team, Via Leone XIII, 48 · Cassano D'Adda - Vobis, P.le Gobetti · Milano - Fnac, Via Torino ang. Via della Palla, 2 · Milano - Joystick Fun, Pergioco Team, Via Lorenteggio, 38 · Milano - Messaggerie Musicali, Galleria Del Corso, 2 · Milano - Pergioco, Via Aldrovandi, 5/7 · Milano - Pergioco, Via Borgogna, 7 · Milano - Pergioco, Via S. Prospero, 1 · Milano - Play Point, Via Padova, 195 · Milano - Trony Mbf, Via Canonica, 55 · Monza - Pergioco Point, Via Cairoli, 5 · Seregno - Atlantide, Via Rossini, 43 · Sesto San Giovanni, Crazy Video, Via Dante · MO: Modena - www.gamestart.it, via Bonacini, 59 · NO: Novara - Bitland, Via A. Costa, 9/C · Novara - Vipiana, Via Gnifetti, 70 · PE: Pescara - M.G.M. Multimedia, Viale Vespucci, 81 · PI: Pisa - Mondadori Informatica, Viale Gramsci, 21/25 · PN: Zoppola - Punti Vendita SME, Via Nino Bixio, 3 · PV: Pavia - Pergioco Point, Corso Cairoli, 26/D · RA: Faenza - Next, Pergioco Point, C.so Baccarini, 21 · Ravenna - Zuccherelli, Via Cavour, 74 · Repubblica di S. Marino - Dogana di San Marino, Free Shop c/o Atlante, Via 3 Settembre, 17 · Serravalle - Electronics, Via 5 Febbraio, 196 · RI: Rieti - Tognocchi, Pergioco Team, Via T. Varrone, 26 · RM: Roma - Filmania, Pergioco Point, Via Donatello, 37 · Roma - Giocofollia Srl, Via Parma, 5 · Roma - Pergioco, Via Degli Scipioni, 109/111 · Roma - Pergioco Point, Via Magliano Sabina, 28 · Roma - The Game, P.zza Della Balduina, 35 · RN: Rimini - Game Start, Via Bertola, 6 · RO: Borsea - Play, S.S. 16 Adriatica · SV: Albenga - European Informatic Inst, Via Beffa, 13 · Svizzera: Lugano - Pergioco, Quartiere Maghetti (centro storico) · TN: Gardolo - Music Center SpA, Via Bolzano, 39 · Trento - Cyberdrome, Via Del Vo', 58 · Trento - Elettrocasa, Via Gocciadoro, 13 · TO: Torino - Amici del Gioco snc, C.so Siracusa, 111/B · Torino - Media Soft Srl, Largo Turati, 49/g · Torino - Power Games, Via Di Nanni, 81/C · Torino - Queen Computer Shop, Largo Turati, 49 · Torino - Vipiana,C.so Reg. Margherita, 270 · Villanova - Vipiana, Monf.to Shopping Center · TP: Trapani - Computer Point, Via Palermo, 84 · TR: Serracavallo-Orvieto - Giocattolandia, Via Velino, 2/4 · Terni - UK Generation, V.le della Stazione, 70 · TS: Trieste - GLS, Via Valdirivo, 42/c · Trieste - Mondadori Informatica, Via Da Palestrina, 1/1 · Trieste - Murrisoft, Via XXX Ottobre, 9 · Trieste - Videolandgames, Via Rismondo, 4 · TV: Susegana - Punti Vendita SME, Via Conegliano, 59 · UD: Udine - Game Master, P.zza Aquileia, 15/a · Udine - Mofert, V.le Europa Unita, 41 · Udine - Ring Game, Via Carducci, 56 · Udine - Rofert 5, Via Leopardi, 24 · VA: Coquio Trevisago - Giditi, Contrada Tagliabò, 4 · Varese - Game Over, Pergioco Team, Via S. Martino, 10 · VC: Vercelli - Mega-Lo-Mania, Via G.Ferraris, 92 · Vercelli - Vipiana, Via G. Ferraris, 54 · VE: Marghera - Punti Vendita SME, Via Orsato, 5 · Mestre - Hidea Informatica, c/o C.C. Auchan, Via Don Tosatto, 20 · Portogruaro - Punti Vendita SME, Via Pratiguori, 31 · S. Donà - Loc. Calvecchia - Punti Vendita SME, Via Iseo, 2 · Venezia - Punti Vendita SME, Via Fossalta di Portogruaro · Venezia - Punti Vendita SME, Game Over - via Gorizia - 22 · VR: Verona - Compugames, C.so Cavour, 5/n · Verona - Pergioco Point, Via Giovanni Della Casa, 10 · VI: Vicenza - Dominio, Via Gorizia, 1/A ·

E IN TUTTI I PUNTI VENDITA: SME · Super Media

- **Tecnologia bellica di nuova generazione:** utilizzo delle più recenti armi come l'OICW e di dispositivi innovativi computerizzati.
- **Riproduzione realistica dei movimenti dei personaggi** di fanteria, elaborati grazie a oltre 600 animazioni in motion-capture ottenute con la collaborazione delle forze speciali USA Delta Force.
- **Avanzati metodi di controllo della propria squadra** di soldati speciali, studiati per una migliore pianificazione strategica ed una azione veloce ed efficace.
- **Sistema di punti esperienza** assegnati ai tuoi soldati per migliorarne le qualità di Resistenza, Leadership, Abilità nell'uso delle Armi e Salute.
- **Micidiali partite multiplayer fino a 36 componenti** in modalità Dead Match o Cooperativa.
- **Completamente in italiano.**

PC CD-ROM

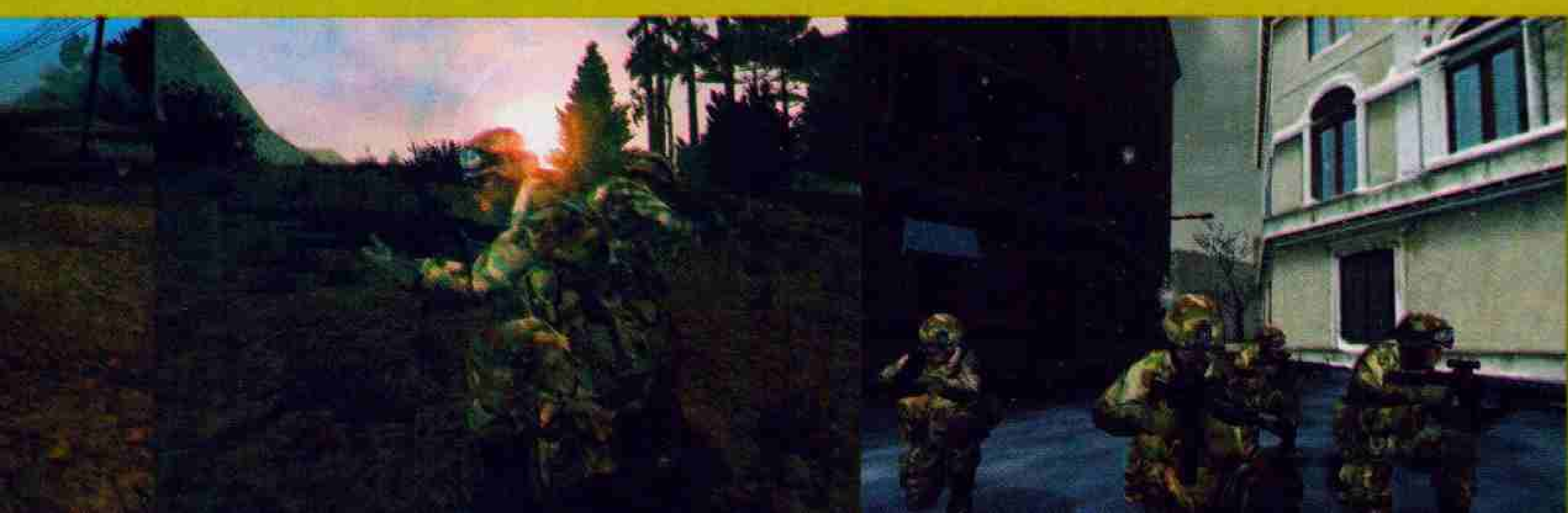
Red Storm

Ubi Soft ENTERTAINMENT

COLLEZIONE* AUTUNNO INVERNO 2008

Dagli sviluppatori di Rainbow Six™, Tom Clancy's Ghost Recon™ è un action/strategy game in prima persona a squadre basato sulle più avanzate tecnologie militari. In Ghost Recon, siete al comando dei Ghosts, un'unità d'élite dell'esercito americano che utilizza le tecnologie più avanzate che gli Stati Uniti possano offrire sul campo di battaglia. Spesso impiegati dalle Nazioni Unite per operazioni internazionali di pace, la vostra specialità sono le operazioni coperte. Eliminerete chirurgicamente le difese del nemico, farete saltare in aria ponti per fermarne l'avanzata, organizzerete incursioni nelle loro basi e porterete in salvo i piloti Americani catturati nel corso delle missioni in territorio ostile. Sarà solo un giorno come altri per voi, un giorno di lavoro.

©2001 Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. Tom Clancy's Ghost Recon is a trademark of Rubicon, Inc. under license to Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved.



www.ghostrecon.it

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GUIDA AL CD

Iniziamo il nuovo anno proponendo alcuni demo di sicuro interesse. Chi ha apprezzato *Soul Reaver*, regalato sul numero di dicembre, potrà dare un'occhiata al seguito, rimasto molto simile sul piano della giocabilità, ma completamente rinnovato dal punto di vista del profilo tecnico.
Se, invece, vogliamo spremere al massimo le potenzialità della nostra nuova scheda video, non abbiamo che da installare *Aquanox*, un vero spettacolo visivo, mente se preferiamo ragionare molto e sparare poco, *SimGolf* e *Cossacks: The Art of War* ci terranno impegnati a lungo.

DEMO DEL MESE

SOUL REAVER 2

EIDOS
PIII 450, 128 MB RAM, 78 MB HD, Scheda 3D 16 MB (Direct3D).

Insieme alla prova della versione completa (che possiamo leggere a pagina 86), abbiamo deciso di proporre anche il demo di questo ottimo titolo: possiamo dunque provare con mano una parte del gioco e confrontare le nostre opinioni con quelle dello staff di GMC. Senza anticipare troppo, diciamo che *Soul Reaver 2* ha mantenuto inalterato lo spirito dell'originale, compreso il discusso sistema di controllo, mentre graficamente il salto qualitativo è stato davvero enorme: i livelli sono immensi, e il dettaglio dei fondali e dei personaggi è impressionante. Proprio per questi motivi il gioco non è accessibile a tutti, ma solo a chi è dotato di un computer al passo coi tempi, come dimostrano i requisiti minimi. Da notare che abbiamo incontrato alcuni problemi a far funzionare il gioco su schede grafiche Radeon 7500 e 8500, nonostante i driver fossero aggiornati all'ultima versione fornita da ATI.

CONTROLLI PRINCIPALI

Shift Sx – Per andare avanti
X – Per attaccare/aprire le porte
C – Per eseguire un attacco "violento"
D – Per divorare le anime
SPAZIO – Per saltare
A – Per prendere di mira l'avversario
Z – Per accovacciarsi
S – Per parare i colpi
INVIO – Menu dei glifi

L'introduzione di *Soul Reaver 2* è molto carina, anche se purtroppo non potremo saltarla.

Il sistema di controllo è rimasto invariato rispetto al precedente episodio.

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC, UN GIOCO COMPLETO IN REGALO!

COSSACKS: THE ART OF WAR

CDV

Pentium 200, 32 MB RAM, 85 MB HD, Scheda 3D 2 MB (Direct3D).

Questo demo ci permetterà di testare l'espansione per l'ottimo *Cossacks*, un titolo di strategia della CDV che ha riscosso un discreto successo fra gli appassionati del genere. Installandolo, avremo la possibilità di giocare contro il computer su mappe generate casualmente (avremo quindi infiniti scenari a disposizione), oppure di sfidare i nostri amici su Internet o all'interno di una LAN. Il nostro scopo sarà quello di costruire un avamposto e difenderlo da chi tenta di attaccarci, cercando ovviamente di espandere il più possibile il territorio, ovviamente a spese delle altre popolazioni.

CONTROLLI PRINCIPALI

Il gioco è interamente controllato con il mouse.

Come prima cosa, dovremo costruire la nostra città e cercare di difenderla dagli attacchi nemici.

PROBLEMI CON I CD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista due CD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i CD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete chiamare il centralino della redazione: 02 2529161 dopo le 14:00, oppure mandare una E-Mail all'indirizzo: cd_gmc@futuremediaitaly.it e chiederne la sostituzione.
Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul CD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrano anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

UTILIZZO DEL CD CON WINDOWS

L'interfaccia del CD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potremo usare l'interfaccia del CD e placare la nostra sete di gioco. Scopriamo quindi come poter installare sul computer e giocare con i nostri demo preferiti in modo veloce e indolore.

Ecco la schermata principale: facciamo clic su uno dei pulsanti posti sui bordi della finestra (Patch, Soluzioni, Demo del Mese, Demo, Shareware, Trucchi e Utility) per vedere cosa ci aspetta nelle varie sezioni del CD. I due pulsanti in basso (Esci ed Esplora), invece, ci permettono, rispettivamente, di chiudere la finestra di comunicazione e di muoverci liberamente all'interno delle varie cartelle in cui è diviso il CD-ROM di GMC.

La lista dei demo che GMC presenta ogni mese: clicchiamo sul nome del gioco che ci interessa per visualizzarne i requisiti minimi e una sommaria descrizione. I pulsanti che si evidenziano nel riquadro in alto a destra hanno le stesse funzionalità di quelli della sezione "Demo del Mese". Con il pulsante "Ritorna" potremo accedere nuovamente al menu principale del CD.

Ogni mese, GMC sceglierà un demo particolarmente bello tra quelli presenti sul CD e lo segnalerà in questa sezione. Leggiamo quali sono i requisiti minimi perché il gioco possa funzionare correttamente e la sua descrizione. Se è evidenziato il bottone "Installa", sarà necessario cliccare su quello, prima di "Gioca" e "Configura", per permettere al programma di essere copiato sul nostro hard disk.

È ormai consuetudine che tutte le soluzioni pubblicate sulla rivista vengano poi archiviate in questa sezione del CD. Scorriamo la lista per trovare quella che ci interessa e selezioniamola per poterla leggere ed eventualmente stamparla.
In questo elenco troveremo soluzioni di giochi molto vecchi, fino a quelle del mese precedente. Un archivio di inestimabile valore per tutti gli avventurieri!

Cliccando sul pulsante "Trucchi" del menu principale, lanceremo un programma dove sono contenuti tutti i trucchi mai apparsi sulle pagine di GMC, catalogati in un enorme archivio che viene aggiornato ogni mese. Se vogliamo scoprire gabole, trucchi e codici per il nostro gioco preferito, è estramemente probabile che qui troveremo quello che stiamo cercando.

L'elenco di tutte le patch disponibili sul CD: grazie a esse, potremo aggiornare i nostri giochi preferiti correggendone gli errori riscontrati dalle stesse case software che li hanno prodotti. Prima di installare una qualsiasi delle patch sul nostro computer, leggiamone la descrizione che appare nel riquadro in basso quando passiamo sul suo nome il puntatore del mouse: con un semplice clic apriremo la cartella dove è conservata e potremo procedere all'aggiornamento.

Il gioco shareware che apre il nuovo anno è un divertentissimo clone di *Puzzle Bobble*, con delle uova colorate al posto delle più comuni sfere. Abbiamo anche inserito una patch per questo titolo, che dovrebbe risolvere alcuni piccoli problemi.

LA LISTA COMPLETA DEI CONTENUTI DEL NOSTRO CD

DEMO
Soul Reaver 2
Cossacks: The art of War
Master Rallye
Tom Clancy's Rogue Spear: Black Thorn
Sid Meier's SimGolf
AquaNox

SHAREWARE
EggSucker
Patch per *EggSucker*

UTILITY
Promozione Tiscali
Acrobat Reader 5
DirectX 8.1

SOLUZIONI
Questo mese abbiamo aggiunto l'ultimo tassello della soluzione di *Myst 3*.

ADD-ON
Full Metal Jacket – Un ottimo Mod per *Quake 3*, basato sull'omonimo film di Stanley Kubrick.

PATCH
Battle Realms – Un ottimo gioco, che però a causa della protezione si rifiutava di funzionare con alcuni lettori CD. Ora questo problema dovrebbe essere risolto.

Operation Flashpoint – Un aggiornamento davvero corposo: i suoi 30 MB non sono certo facilissimi da scaricare, ma fortunatamente esiste GMC!

Lords of Magic – Come al solito, insieme al gioco in regalo abbiamo inserito l'ultimo aggiornamento, che risolve parecchi problemi della versione originale.

Soul Reaver 2 – I soliti problemini scoperti subito dopo l'uscita del gioco nei negozi. Se vogliamo godere appieno del titolo di

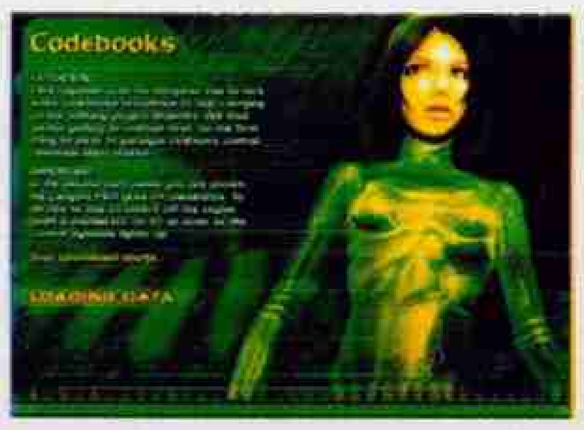
AQUANOX

FISHTANK INTERACTIVE
PIII 500, 128 MB RAM, 80 MB HD, Scheda 3D 16 MB (Direct3D).

Dagli sviluppatori dell'ottimo – anche se poco conosciuto – *Archimedean Dynasty* arriva *Aquanox*, più incentrato sull'azione rispetto al predecessore, oltre che molto più curato dal punto di vista tecnico. Del resto Aquamark, un benchmark basato sul sistema grafico di *Aquanox*, è da tempo usato per valutare le prestazioni delle GeForce3, visto che è uno dei pochi titoli che sfruttano al meglio le potenzialità di tali schede. Se dunque non riusciamo a farlo girare al massimo del dettaglio nemmeno sul nostro nuovissimo computer, non preoccupiamoci: è normale dover scendere a compromessi con dettaglio e risoluzione. Parlando del gioco in sé, sottolineiamo come la simulazione delle leggi fisiche sia stata curata piuttosto bene, tanto che la nostra navicella subirà l'influsso delle correnti, oltre a muoversi in maniera molto particolare, esattamente come ci si potrebbe aspettare da un veicolo sottomarino. Iniziare a giocare sarà semplicissimo: seguiamo le istruzioni a video e distruggiamo gli obiettivi indicati, non facendoci distrarre troppo dagli splendidi giochi di luce e dai bellissimi fondali marini.

CONTROLLI PRINCIPALI

W – Per accelerare
S – Per frenare/andare all'indietro
A – Per spostarsi a sinistra
D – Per spostarsi a destra
R – Per spostarsi in alto
F – Per spostarsi in basso
Mouse – Per ruotare la navicella orizzontalmente o verticalmente
Tasto centrale mouse – Per selezionare il bersaglio
Rotellina mouse – Per cambiare l'arma
S (due volte) – Per spegnere il motore
W – Per accendere il motore
W (due volte) – Per attivare il turbo
Mouse sx – Per sparare
Mouse dx – Per utilizzare la seconda funzione dell'arma



Solo con un computer all'ultimo grido godremo dello splendore di *Aquanox* al massimo del dettaglio.

MASTER RALLYE

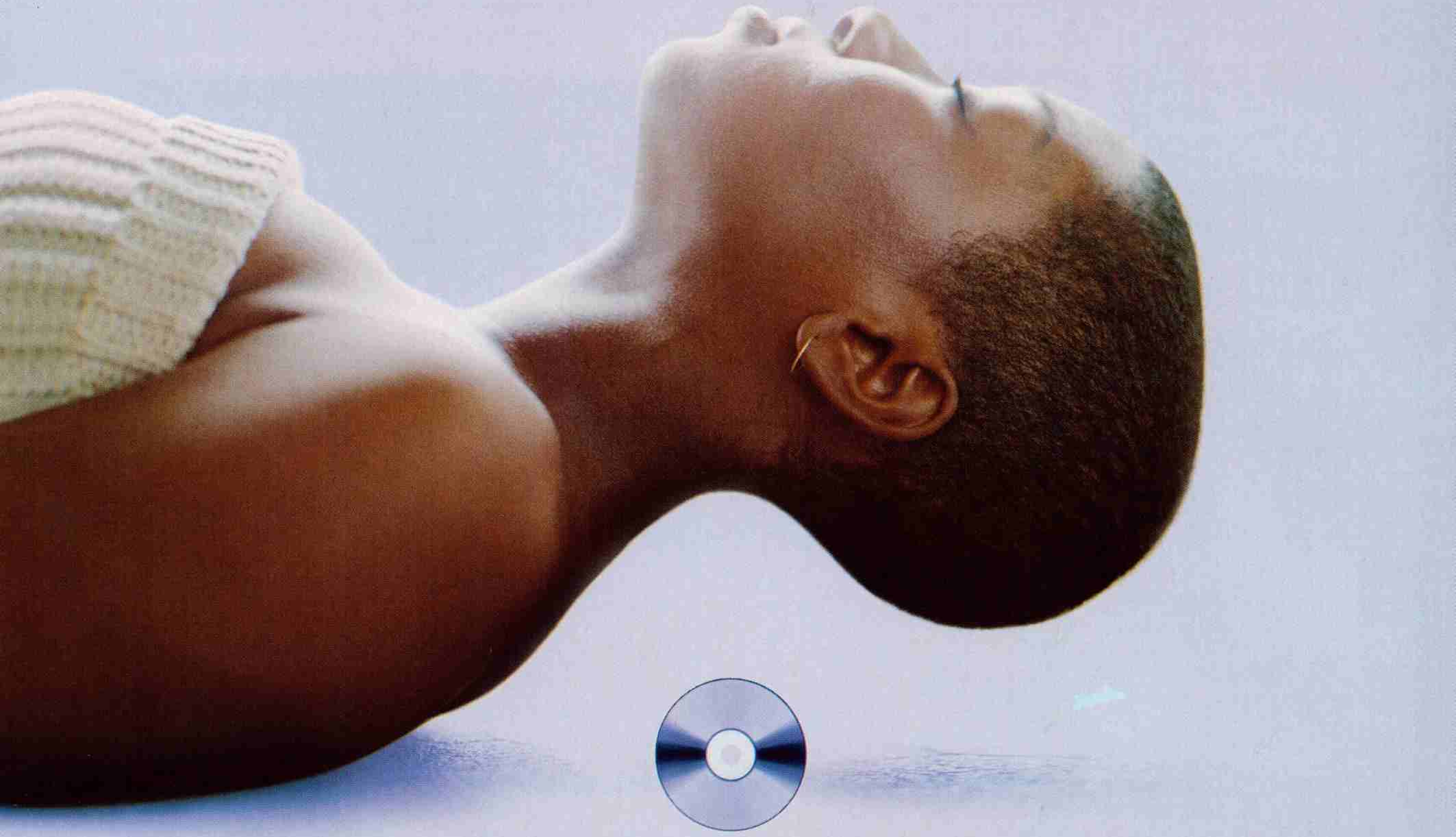
MICROIDS
PII 450, 64 MB RAM, 170 MB HD, Scheda 3D 16 MB (Direct3D).

Questo è senza dubbio il periodo dei giochi di rally: ne sono usciti parecchi, e molti altri li vedremo nei prossimi mesi! Questo particolare stile di guida, in effetti, si presta a essere trasposto in videogioco, grazie soprattutto alla spettacolarità delle curve in controsterzo e dei frequenti incidenti. *Master Rallye* sembra piuttosto promettente, grazie alle vetture molto particolari che avremo a disposizioni e ai percorsi "aperti": non esiste una sola strada per giungere al traguardo, ma ci sono parecchie vie alternative sparse lungo i circuiti, fattore che sicuramente ne incrementa la longevità. Nel demo potremo cimentarci sia in una gara a tempo, sia nella modalità "pratica", divertendoci quindi a scorrazzare liberamente per i circuiti.

La possibilità di scegliere percorsi alternativi ci spronerà a giocare più di una volta il percorso presente nel demo.

CONTROLLI PRINCIPALI

A – Per accelerare
Z – Per frenare
Freccia sx – Per girare a sinistra
Freccia dx – Per girare a destra
Freccia su – Per cambiare marcia
Freccia giù – Per scalare marcia
X – Per usare il freno a mano
Spazio – Per suonare il clacson
Pg Giù – Per attivare la visuale posteriore



Riavvia il tuo pensiero

Tiscali 10.0

l'offerta Internet di nuova generazione

Tiscali semplifica in tutta Europa l'utilizzo di Internet. Basta complicazioni: con una sola password accedi alla rete e hai, immediatamente disponibili, un mondo di servizi personalizzabili che ti aiuteranno a utilizzare Internet al meglio.

Registrati e prova subito Tiscali 10.0, l'offerta Internet di nuova generazione che rende la rete più semplice e più utile.

E grazie al nuovo **TISCALI BROWSER,** il software di navigazione personalizzabile, basta un click per avere sul tuo PC tutti i servizi di Tiscali 10.0, sempre attivi e pronti per l'uso.

Con un'unica registrazione e password ottieni:
ACCESSO: fino a 56 Kbps o ISDN fino a 128 Kbps.
MAIL: 1 casella da 10 MB da usare anche via telefono e per ricevere fax.
SPAZIO WEB: 20 MB di spazio per il tuo sito.
AGENDA: per gestire e organizzare online il tuo tempo.
MESSENGER: per comunicare con i tuoi amici in tempo reale.
COMMUNITY E CHAT: per conoscere e per condividere emozioni online.
NET PHONE: per telefonare gratis in Italia, dal tuo PC ai telefoni fissi.
TISCALI BY PHONE: per usare, solo con la voce, la tua mail e altri servizi.
TISCALI MOBILE: per navigare nella rete anche col tuo cellulare wap.
TISCALI FAX: un numero personale per ricevere i tuoi fax nella Mail.
E in più, **15 CANALI TEMATICI** per soddisfare ogni tua curiosità.

Personalizza Tiscali 10.0 anche per i tuoi familiari: con un solo abbonamento fino a 6 utenti diversi possono utilizzare questi servizi.

SERVIZIO CLIENTI 800.91.00.91

ISCRIVITI GRATIS www.tiscali.it

TISCALI

■ LA LISTA COMPLETA DEI CONTENUTI DEL NOSTRO CD

copertina di questo mese, ci conviene installarla!

Nascar Racing 4 – Tante piccole migliorie, soprattutto relative al gioco in rete. Ovviamente il titolo, una volta aggiornato, non sarà compatibile con le precedenti versioni.

SHAREWARE

EggSucker – Un divertentissimo clone di *Puzzle Bobble*, nel quale dovremo cercare di sparare una serie di uova contro quelle dello stesso colore per eliminarle. La grafica, unita alla colonna sonora particolarmente azzeccata lo rendono gradevole per chiunque.

EggSucker patch – Sul sito del gioco, oltre alla versione demo, era anche disponibile questo piccolo aggiornamento, che ovviamente non poteva mancare sul nostro CD.

UTILITY

Acrobat Reader 5 – Programma fondamentale per qualsiasi possessore di PC, visto che permette di leggere gli ormai onnipresenti documenti in formato PDF, come il manuale del gioco in regalo (disponibile sul CD del gioco completo).

DirectX 8.1 – Questo mese abbiamo inserito la nuovissima versione 8.1 delle fondamentali librerie grafiche di Microsoft. Schede come la Radeon 8500 dovrebbero sfruttare al massimo tutte le nuove funzioni offerte da questo aggiornamento.

PROMOZIONE TISCALI

Grazie a questo programma, potremo avere informazioni sui servizi offerti da Tiscali e, se interessati, abbonarci Via Internet.

TISCALI 10.0
In questa sezione, troveremo informazioni sui vari servizi di connessione dial up (utilizzando cioè un modem analogico o ISDN) offerti da Tiscali, sulle caselle di posta elettronica, sullo spazio Web a disposizione degli utenti. Cliccando su installa, il programma configurerà automaticamente una connessione a Internet utilizzando Tiscali come fornitore di accesso. Il servizio è gratuito, e l'unico costo è quello rappresentato dalla telefonata.

TISCALI ADSL
Offre tutte le informazioni relative alle offerte ADSL di Tiscali.

TELEFONIA
Questa parte ci permette di valutare le proposte di Tiscali per quanto concerne la telefonia fissa. Alcuni di questi servizi vengono attivati semplicemente compilando un modulo online.

CONTATTI
Se desideriamo ulteriori delucidazioni, in questa sezione troveremo tutti i riferimenti per avere supporto o contattare Tiscali.

Tagliare

Tagliare

■ COVER DEL CD

In questa mezza pagina, troviamo la copertina del gioco in regalo di questo mese.
Molti lettori, infatti, preferiscono racchiudere i preziosi CD all'interno di custodie in plastica, che costano poche migliaia di lire e permettono ovviamente di conservarli al meglio.
Ecco, quindi, la cover adatta per archiviare e collezionare i nostri titoli preferiti, pronta per essere ritagliata e inserita nella facciata di un contenitore trasparente.
D'altra parte, si tratta di giochi venduti, sino a non molto tempo fa, a prezzo pieno sugli scaffali dei negozi: perché non valorizzarli come meritano con una confezione in plastica solo per loro?

SID MEIER'S SIMGOLF

ELECTRONIC ARTS
PII 300, 64 MB RAM, 75 MB HD, Scheda 3D 8 MB (Direct3D).

Il golf è uno sport poco diffuso in Italia, probabilmente anche a causa dei costi necessari per iscriversi a un "golf club"; se siamo curiosi di sapere cosa succederebbe abbassando le quote d'iscrizione e creando percorsi particolarmente insidiosi, che solo golfisti armati di enorme pazienza e abilità avrebbero il coraggio di affrontare, possiamo installare *Sid Meier's SimGolf*. Non si tratta però di una simulazione del nobile sport, quanto di mettersi nei panni del direttore di un club, e garantire ai nostri soci il massimo della soddisfazione: dovremo quindi stabilire la disposizione delle buche, quella dei bunker di sabbia, di eventuali laghetti e di altri edifici di supporto, come le zone di ristoro. Potremo organizzare dei veri e propri tornei, per di più controllando personalmente i giocatori (ovviamente in maniera estremamente semplificata rispetto alle simulazioni vere e proprie). Tenere d'occhio la soddisfazione dei partecipanti è fondamentale, e ascoltare i loro commenti ci permetterà di capire come migliorare eventuali carenze prima che il club venga lasciato deserto in favore di quello della concorrenza: le statistiche ci aiuteranno in questo arduo compito, così come i discorsi fra i golfisti stessi!
Fra le chicche presenti nella versione demo segnaliamo la presenza di Sid Meier in persona (con tanto di viso digitalizzato) fra i golfisti.

CONTROLLI PRINCIPALI

Il gioco è interamente controllato con il mouse.

La presenza di Sid Meier aggiunge qualcosa di particolare a questa divertente simulazione.

TOM CLANCY'S ROGUE SPEAR: BLACK THORN

UBISOFT
PII 266, 64 MB RAM, 120 MB HD, Scheda 3D 4 MB (Direct3D).

La serie di *Rogue Spear* è una delle più famose, in parte per l'indubbia qualità dei giochi, ma anche per il nome di Tom Clancy, che appare di fianco a ogni titolo. *Black Thorn* è l'ultima espansione uscita per questo ottimo sparatutto tattico, solo recentemente "sconfitto" da *Ghost Recon*, sviluppato dalla stessa casa; un particolare interessante è il fatto che non sia necessario possedere l'originale per giocarci. Le modifiche apportate a questa espansione sono poche: il sistema grafico è rimasto inalterato, così come la parte di pianificazione dell'attacco e l'azione vera e propria. Tuttavia, chi ha apprezzato l'originale sarà felice di provare le nuove missioni! Come da tradizione, possiamo impostare ogni piccolo particolare della missione (quali uomini prendere, il loro armamento e infine i vari "waypoint" di ogni squadra che parteciperà) oppure lasciare l'incombenza al computer, per dedicarci totalmente al combattimento. Nonostante il sistema grafico accusi il peso degli anni, l'atmosfera è rimasta, fortunatamente, inalterata.

CONTROLLI PRINCIPALI

W – Per muoversi in avanti
S – Per muoversi indietro
A – Per spostarsi a sinistra
Q – Per sporgersi a sinistra
E – Per sporgersi a destra
Spazio – Per utilizzare gli oggetti/salire le scale
C – Per accovacciarsi
Mouse sx – Per sparare
Mouse dx – Per correre
Z – Per ricaricare l'arma
B – Per modificare la modalità di sparo
Shift sx – Per zoomare
5 – Per attivare la visione notturna

Nonostante la grafica non sia all'altezza degli standard attuali, *Black Thorn* risulta interessante grazie alla insuperabile componente tattica.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GIOCO COMPLETO LORDS OF MAGIC

Un titolo in cui GdR e strategia si combinano in una lotta all'ultimo sangue contro il Signore della Morte.

INSTALLAZIONE MAGICA

L'installazione di *Lords of Magic* è estremamente semplice. Chi ha la funzione autorun abilitata dovrà inserire il CD nel lettore, per vedere apparire la schermata con le opzioni atte a installare, disinstallare o giocare. Se questa funzione non è attiva, sfogliamo il CD e facciamo doppio clic sul file Autorun.exe. Volendo, è anche possibile installare alcuni demo di Sierra presenti sul CD. La procedura è identica per quanto riguarda la rimozione del programma dal nostro disco fisso. In merito alle specifiche tecniche per giocare a *Lords of Magic*, i requisiti di sistema indicano un Pentium a 100 MHz con almeno 16 MB di RAM; per godere al meglio del titolo sono consigliati un processore Pentium 200 e 32 MB di RAM.

MANUALE E PATCH

Sul CD dedicato ai demo, abbiamo inserito l'ultimo aggiornamento disponibile per *Lords of Magic*, rintracciabile sfogliando le directory del disco e seguendo il percorso "**Patch/Lords of Magic**" o, più semplicemente, andando nella sezione "**Patch**" dall'interfaccia del CD. Abbiamo riscontrato alcuni problemi con la funzione di aggiornamento automatico, e quindi consigliamo di non farla scaricare da Internet quando ci viene richiesto. Il manuale, invece, è contenuto nel CD del gioco, all'interno della cartella "Manual". Si tratta di un corposo .PDF (leggibile dunque con il programma Acrobat Reader, la cui ultima versione è rintracciabile nella sezione "Utility" del disco dei demo), che ci spiegherà ogni dettaglio anche se, purtroppo, solamente in inglese.

QUANDO si parla di giochi di ruolo, solitamente si pensa a titoli dedicati ad appassionati conoscitori di regole cervellotiche e modificatori magici.

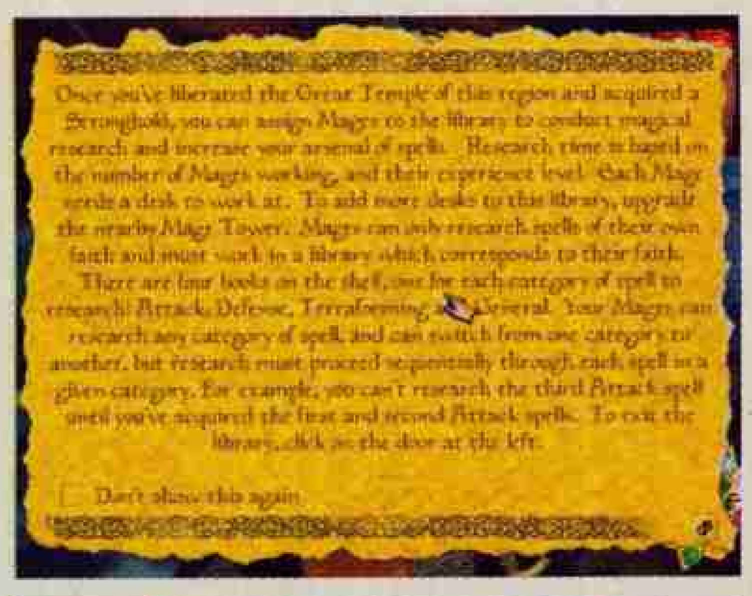
Questa diffusa credenza non è del tutto vera, e alcuni titoli che ricadono in questa categoria possono sicuramente essere apprezzati da diversi tipi di pubblico, come nel caso di *Lords of Magic*. Il particolare che lo distingue è la possibilità di occuparsi direttamente delle battaglie, con tutta la parte di pianificazione strategica che ne consegue, o di lasciare alcune incombenze al computer, per dedicare la nostra attenzione alla sola organizzazione del party (così è chiamato il gruppo di avventurieri sotto il nostro controllo), scegliendo le missioni da affrontare, gli elementi da aggiungere o da togliere e gestendo la compravendita di armi, pietre preziosi e qualsiasi bene che rinverremo nel corso delle nostre peregrinazioni. Un altro aspetto interessante di *Lords of Magic* è la possibilità di scegliere a quale elemento naturale affiliarsi; solitamente, nei GdR il modo di porsi di fronte agli eventi è relativo al tipo di eroe che impersoneremo. Si va dai maghi, che sono in genere più riflessivi e meno portati al combattimento, ai vari tipi di guerrieri e avventurieri, che preferiscono ingaggiare feroci battaglie. Le altre classi sono tendenzialmente delle miscele di questi due elementi primari. Nel caso del gioco in regalo questo mese, i tipi di protagonisti sono tre: il mago, il guerriero e il ladro, ma la nostra scelta non si limita a questo aspetto.

Dovremo decidere, infatti, verso quale elemento riporre la nostra fede. Come nella migliore tradizione, non mancano terra, aria, acqua e fuoco, ma ne sono presenti anche altri, come vita, morte, ordine e chaos. Le differenze maggiori sul piano della giocabilità sono insite proprio in questa scelta, che quindi andrebbe ponderata attentamente.

Una volta definito il nostro alter-ego, potremo buttarci nel mondo fantasy di *Lords of Magic*, riprodotto in due dimensioni. In realtà, la visuale "piatta" si adatta benissimo a

Siamo nel bel mezzo di una battaglia, e la superiorità numerica delle nostre truppe dovrebbe permetterci di vincere senza grossi problemi.

Ogni caverna sarà caratterizzata da un particolare stile grafico, fattore che rende le ambientazioni molto varie.



Se il nostro personaggio muore, le avventure giungeranno al fatidico Game Over

questo particolare titolo, visto che permette di avere sott'occhio l'intera area di gioco. All'inizio tutti gli elementi di gioco appariranno piccoli, ma non appena entreremo in qualche caverna abitata da nemici ostili, il punto di vista cambierà radicalmente, in modo da rendere più semplice la disposizione delle truppe per la battaglia.

I combattimenti si svolgono infatti a turni, permettendoci così di ragionare ampiamente prima di compiere qualsiasi movimento. Premendo la barra spaziatrice, metteremo in pausa l'azione, e nel frattempo avremo tutto il tempo per organizzare le nostre truppe. Decideremo se farle attaccare o difendere, oltre ad avere comandi particolari secondo il tipo di unità che controlliamo.

Alcuni personaggi, per esempio, potranno diventare berserk (delle furie assetate di sangue), altri lanciare incantesimi offensivi o difensivi. Naturalmente, sarà consentito delegare il combattimento all'Intelligenza Artificiale del computer limitandosi a conoscere l'esito della battaglia.

Ovviamente, gli scontri occupano solo una piccola parte del gioco. La maggior parte del tempo ci muoveremo di città in città, facendo conoscere le nostre valorose azioni. Maggiore sarà la nostra fama, più aiuti e stima ci saranno riservati dalla gente comune.

Dovremo allontanare i falsi miti dai templi dedicati alle nostre divinità, ottenendo così il benestare dei paesani, allenare le truppe nei campi militari, far ricercare nuovi incantesimi ai personaggi dotati di poteri magici, oltre a ottenere i prestiti necessari a finanziare eroiche imprese. In certi casi, soprattutto quando ci troveremo in città nemiche, la distruzione di alcuni edifici potrebbe portarci grossi vantaggi, anche se è bene valutare con prudenza le conseguenze, prima di lanciarci in simili azioni vandaliche. A questo punto, non ci resta che leggere approfonditamente queste pagine, così da ottenere preziosi suggerimenti per riportare una schiacciante vittoria sui nostri avversari.

Selezionando alcuni edifici ci verranno presentate delle opzioni: potremo, per esempio, allenare le nostre truppe, o distruggere la costruzione.

LE CLASSI

WARRIOR (GUERRIERO)

Potente e carismatico, fa della forza bruta la sua migliore arma. È il personaggio più duro da battere sul campo di battaglia, ma anche quello con meno intelligenza e limitato nei movimenti veloci e furtivi. Il suo carisma, però, aiuta a tenere alto il morale delle truppe, che si sentiranno spronate dalla sua capacità di affrontare i nemici con coraggio.

MAGE (MAGO)

Incapace di usare le armi tradizionali, ma dotato di mente sopraffina, il mago è uno dei personaggi più difficili da controllare. Il suo libro di incantesimi sarà scarno, almeno inizialmente, e nonostante possa colpire con magie a distanza, solo dopo parecchia esperienza inizierà a diventare un letale avversario dei nostri nemici. Se avremo pazienza, però, potrebbe trasformarsi nel più potente personaggio fra tutti.

THIEF (LADRO)

Se all'azione pura preferiamo la strategia, senza disdegnare qualche scontro di tanto in tanto, il ladro è sicuramente il personaggio più adatto alle nostre esigenze. Pur non essendo forte nel combattimento come un guerriero, è sicuramente più adatto del mago, oltre ad avere la capacità di infiltrarsi non visto fra le linee nemiche, seminando scompiglio e distruzione.

IL POTERE DEGLI ELEMENTI

Da questa schermata, sceglieremo l'elemento naturale da rappresentare.

La fede è tutto, ma scegliere quella migliore è un compito difficile, anche perché le conseguenze di un eventuale errore si mostrerebbero solo troppo tardi. Riflettiamo a lungo su quale elemento si adatta meglio alla nostra missione:

AIR
I maghi apprezzeranno in maniera particolare questo elemento. La possibilità di attaccare gli avversari dall'alto, di lanciare pericolose sfere infuocate pur restando nelle retrovie, oltre a una lunga serie di altri incantesimi, rendono l'aria molto attraente per chi non ama le feroci battaglie corpo a corpo.

CHAOS
Ying e yang, ordine e disordine, il chaos è la disciplina di chi ama l'azione pura e le battaglie. Come è facile immaginare, i suoi principali seguaci saranno i guerrieri più impulsivi, che pensano a soddisfare i bisogni primari senza preoccuparsi dei metafisici problemi dell'esistenza.

DEATH
Non sarà disponibile da subito, solo dopo aver debellato il potere di Balkoth (il Signore della Morte) potremo giocare impegnando la nostra anima in questo culto. La morte trova la sua realizzazione nello sterminio senza pietà del nemico. I guerrieri saranno più potenti che mai, mentre i maghi avranno a loro disposizione devastanti incantesimi anche se, purtroppo, non saranno capaci di fare del bene ad alcuno, nemmeno alle proprie milizie ferite.

EARTH
Le creature che seguono questo elemento non sono particolarmente potenti nelle battaglie, ma il loro punto di forza sta nella capacità di sfruttare la natura per trovare riparo dagli agguati dei nemici.
I ladri saranno i personaggi che più si troveranno a loro agio con la terra, mentre i maghi disporranno dei migliori incantesimi difensivi.

FIRE
Capaci di violentissimi attacchi, i seguaci del fuoco sono fra i più abili nel lanciare palle di fuoco e simili incantesimi distruttivi. Sfidarli è un'impresa che solo i guerrieri più coraggiosi ed esperti possono intraprendere.
I maghi del fuoco non hanno delle buone magie difensive, e le loro armature non possono competere con quelle degli altri elementi. Bastano pochi colpi ben assestati per eliminarli, ma se sono loro a colpire per primi la sconfitta è assicurata.

LIFE
Questo elemento è l'esatto contrario della morte. Chi ha trovato nella vita il proprio credo gode di ottime capacità di recupero dalle ferite e primeggia negli attacchi a distanza con frecce o incantesimi, anche se negli scontri ravvicinati l'esito della battaglia è incerto.

ORDER
La giusta via di mezzo. I suoi seguaci non eccellono in nessuna arte, ma non soffrono nemmeno di particolari punti deboli. Il bilanciamento di forze è il loro punto forte, e avranno i mezzi per fronteggiare qualsiasi nemico. Purtroppo, la naturale predisposizione a non sbilanciarsi da nessun lato non li rende competitivi in nessun campo.

WATER
All'inizio, potrà sembrarci l'elemento più debole, ma con la perseveranza e l'esperienza scopriremo come l'acqua risulti una scelta vincente. I suoi seguaci eccellono sia nella difesa, sia nell'attacco, ma è necessario addestrarli a lungo prima che possano risultare all'altezza degli avversari. Una scelta per le persone pazienti e desiderose di apprendere.

GESTIONE DEI TURNI E DELL'INTERFACCIA

Attraverso l'interfaccia di gioco, potremo controllare ogni movimento dei nostri personaggi in maniera estremamente intuitiva. Le icone non lasciano dubbi sulla loro funzione, e anche chi è nuovo a questo genere di giochi vi prenderà confidenza molto velocemente. Per muovere i personaggi basterà cliccare sull'unità che desideriamo e, successivamente, sul punto di destinazione.
A questo punto se il "sentiero" che appare è verde non avremo problemi a spostarci, mentre se risulta in parte verde e in parte bianco vorrà dire che, per completare il movimento, sarà necessario più di un turno. Se non appare nulla, dovremo cambiare turno, semplicemente cliccando sull'icona apposita, posizionata nella parte destra dell'interfaccia. Se lasciamo il cursore fermo per qualche istante su un'unità o un edificio, inoltre, ci verranno fornite alcune informazioni aggiuntive relative a ciò che abbiamo selezionato.

1 - Queste tre icone ci permetteranno di selezionare i diversi livelli di zoom della mappa.
2 - Cliccando sull'icona raffigurante un dischetto potremo accedere al menu di gioco, dal quale caricare o salvare le partite.
3 - Secondo il personaggio selezionato, appariranno diverse icone, ognuna delle quali rappresenterà le azioni che possiamo compiere.
4 - Cliccando sui personaggi selezioneremo velocemente l'unità che ci interessa, mentre passandoci sopra il mouse otterremo informazioni sul loro stato.
5 - Qui verrà indicato quale "elemento" sta giocando in questo turno: cliccandoci sopra indicheremo la fine della nostra fase d'azione.
6 - Questa zona rappresenta varie informazioni sullo stato del regno.

GESTIONE DEI COMBATTIMENTI

Una volta entrati all'interno di un sotterraneo o di una cava, ci troveremo ad affrontare dei seguaci del male. Quando giungeremo a contatto coi nemici, il combattimento sarà automaticamente messo in pausa e, a questo punto, potremo iniziare a elaborare la strategia di attacco per ognuno dei nostri personaggi. Fatto questo, toglieremo la pausa (premendo la barra spaziatrice). A questo punto, inizierà lo scontro, che saremo in grado di stoppare in ogni istante (sempre con la barra spaziatrice), per modificare i nostri piani originali.
Gli ordini che possiamo impartire sono di attaccare un'unità, di difendere un alleato o, solo con certi personaggi, di diventare "berserk"; in questo modo, il personaggio attaccherà come una furia indemoniata, tralasciando ogni basilare precauzione e la difesa dei compagni (una mossa utile in situazioni particolarmente disperate). Altre opportunità saranno quella di scappare dal luogo dello scontro, azione consigliabile quando il nostro protagonista starà per perdere la vita (nel caso della sua morte ci apparirà il fatidico Game Over), o di arrenderci, facendo così uccidere tutti i mercenari assoldati, ma salvando il giocatore principale, che verrà catturato dai nemici. Se non amiamo combattere, possiamo lasciare quest'incombenza al computer, che calcolerà automaticamente le strategie migliori.

1 - Anche in questo caso, l'icona ci permetterà di selezionare velocemente il personaggio da controllare, oltre a dare informazioni sul suo stato di salute.
2 - Secondo il personaggio selezionato, avremo differenti icone: saranno sempre presenti quelle per attaccare o difendere un'unità, mentre solo alcuni elementi potranno diventare "berserk" oppure eseguire attacchi a distanza.
3 - Cliccando in questo punto, potremo tentare di scappare dai nemici.
4 - Questa icona ci permette di arrenderci agli avversari: così facendo verranno uccisi tutti i personaggi a eslcusione del nostro eroe, che verrà catturato.
5 - Non vogliamo combattere in prima persona? Clicchiamo in questo punto per lasciare il compito al computer.
6 - Cliccando qui potremo mettere in pausa e far ripartire i combattimenti.

INIZIAMO UNA PARTITA

Prima di poter costruire e gestire il nostro regno, nella prima missione sarà fondamentale "ripulire" dai nemici il tempio, in modo da conquistare la fiducia del villaggio.

Impersonando il ladro, appariranno alcune icone particolari, attraverso le quali sfruttare le doti tipiche della classe.

Dopo aver selezionato il nostro personaggio, possiamo finalmente addentrarci nel magico mondo di *Lords of Magic*. All'inizio vedremo una piccola porzione di questa terra fantastica, mentre tutto il resto sarà avvolto da tenebre oscure. Il fatto è normale, dal momento che nessuna area è ancora stata esplorata. Muoviamoci un po' attorno, per scoprire nuove zone, ma consideriamo che saranno praticamente inutili nei primissimi passi.

Non abbiamo ancora abbastanza esperienza, infatti, per allontanarci dal nostro villaggio iniziale senza incorrere in pericoli che non potremo affrontare.

Meglio, dunque, fare subito una capatina al suo interno e prendere confidenza con gli edifici che, durante il gioco, si riveleranno fondamentali. Il tempio è sicuramente il luogo più importante, dal momento che tutti i fedeli vi si riuniranno quando riusciremo a dimostrare che possiamo opporci alle oscure forze della morte. A parità di importanza, seguono le Barracks (alloggi per le truppe), dove allenare i nostri soldati, le Thieves Guild (gilde dei ladri), l'equivalente delle Barracks per i ladri, e infine la Mage Tower, dove i maghi potranno esercitarsi e incrementare così la loro esperienza. Ognuna di queste costruzioni avrà un livello particolare, un po' come i nostri guerrieri, e guadagnando abbastanza denaro potremo incrementarlo, in modo da migliorare la sua efficienza.

I combattimenti e l'esplorazione sono, infatti, molto importanti durante il gioco, ma non dobbiamo mai tralasciare lo stato dei nostri villaggi, anche perché saranno loro a versarci i tributi necessari ad assoldare altre milizie e migliorare gli edifici.

Nelle vicinanze di un paese non può mancare la libreria, dove i maghi impareranno nuovi potenti incantesimi, e luoghi dove reclutare i soldati che ci accompagneranno nella spedizioni all'interno dei misteriosi sotterranei e delle torri, solitamente occupate da infidi seguaci della morte.

Presa confidenza con l'ambiente che ci circonda, sarà la volta di iniziare a fare le cose sul serio. Ingaggiamo subito alcuni alleati (pagandoli con i pochi denari che abbiamo a disposizione) e avventuriamoci all'interno di qualche labirinto, scegliendo ovviamente quelli di livello 1.

Se usciremo vittoriosi dall'impresa, avremo qualche moneta in più, con cui allenare i nostri soldati (o almeno quelli rimasti vivi), assoldarne altri e far crescere di livello le costruzioni. Possiamo anche fare un giro al mercato del villaggio, al fine di acquistare nuove armi e oggetti magici.

A questo punto, avremo le basi per iniziare a muoverci verso caverne o sotterranei più pericolosi, per arrivare sino a sconfiggere il Signore della Morte. GIOCHI COMPUTER

Cliccando su una cava o un sotterraneo ci verranno date alcune informazioni sul suo livello: dopo averle lette, decideremo se entrare o cambiare obiettivo.

LAMBORGHINI
...you're burning the way
X TECNOLOGIES
www.xtecnologies.com
CTO S.p.A.
Via Piemonte, 7/F - 40069 Zola Predosa - Bologna, Italy - Ph. +39 051 6167711 - Fax +39 051 753418

Prima occhiata...

VIRTUA TENNIS

Scaldiamo le racchette, a primavera il grande tennis arriva sul computer.

È possibile utilizzare compagni di squadra computerizzati.

I replay sono particolarmente ben realizzati: spettacolari le inquadrature televisive.

Alcuni tennisti non hanno un abbigliamento del tutto sobrio.

VIRTUA TENNIS SEGNERÀ UN ACE PERCHÉ

- La modalità carriera consente di arrivare in cima alla classifica mondiale.
- La possibilità di giocare in quattro è molto divertente.
- Le animazioni non hanno risentito affatto dell'età.
- I numerosi sottogiochi sono avvincenti.

SVILUPPATORE	ROWAN SOFTWARE	GENERE	SPORT
CASA	EMPIRE	DATA DI USCITA	MARZO 2002

I giocatori timidi rendono impossibile la vita dei cameraman.

NON si può dire che il tennis sia lo sport più seguito in Italia; solo le grandi competizioni come il torneo di Wimbledon riescono a distrarre il pubblico dalle sfide calcistiche, che ben presto riprendono la massima popolarità. Al contrario, i videogiochi tennistici hanno sempre goduto di un'ottima forma: chi non ricorda l'intramontabile *Pong* e la miriade di seguiti che continua a generare?

Ogni piattaforma videoludica propone una diversa visione dello sport con racchetta e pallina: Nintendo gioca le sue carte con la demenzialità di Mario e compagni; Sony sfoggia la licenza della bella Anna Kournikova con lo *Smash Tennis* a lei dedicato; Sega, invece, è il paradiso dei puristi con il suo *Virtua Tennis* che, grazie a un accordo con Empire, presto farà comparsa anche sui monitor dei computer. Ciò non può che rendere felici gli appassionati, poiché si tratta di un gioco che riesce a sposare il realismo della grafica con la semplicità del metodo di controllo tipico dei giochi arcade.

È possibile cimentarsi subito con la simulazione, selezionando una partita veloce e sfidando avversari umani (fino a quattro giocatori in contemporanea) o meno, ma il vero punto di forza del titolo risiede nella modalità carriera, che consente di creare il proprio alter ego virtuale e di scalare con esso la classifica mondiale. Va da sé che l'unico modo per raggiungere tale obiettivo è quello di vincere partite e tornei, ma per potersi confrontare ad armi pari con i mostri sacri del tennis è necessario aumentare le proprie abilità – ovviamente con l'allenamento. Perciò, tra un match e l'altro, bisogna affrontare una serie di minigiochi, completati i quali l'atleta perfezionerà velocità, forza, potenza e via discorrendo.

"I GIOCATORI SI DISPERANO SE COMMETTONO UN ERRORE FATALE"

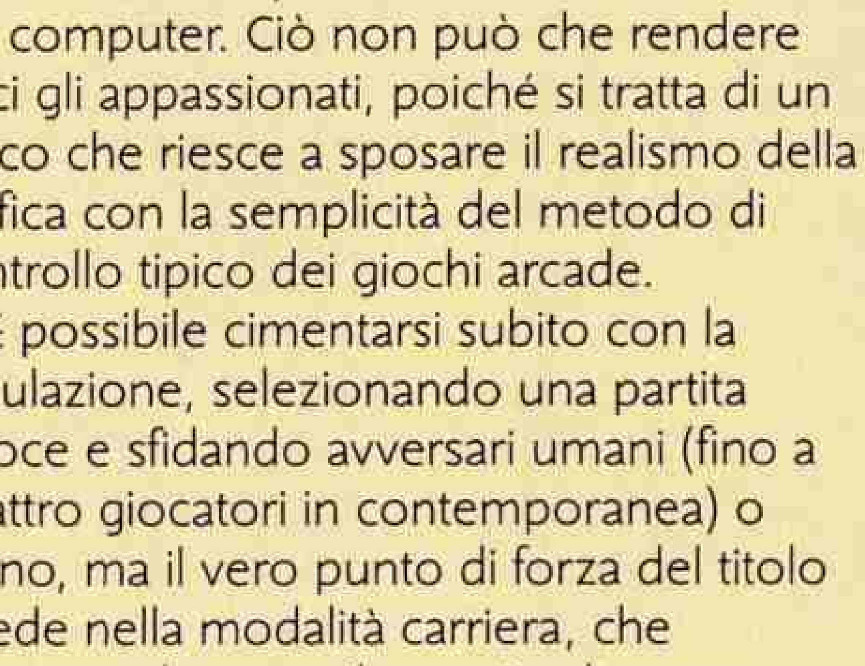
La grafica, per quanto datata (*Virtua Tennis* è stato pubblicato all'incirca un anno fa), mantiene il suo pregio maggiore – quello della fluidità – anche se a volte i giocatori sembrano un po' troppo squadrati. Sempre spettacolari, invece, le animazioni, con i tennisti che si disperano quando commettono un doppio fallo di troppo. Se a tutto ciò si aggiunge la completezza di mosse a disposizione (si possono effettuare ace, lob, volee, smash) e la possibilità di sfidare i vari Sampras, Kafelnikov e Moya grazie alla licenza ottenuta dalla federazione, si conclude facilmente che la versione per computer di *Virtua Tennis* ha tutte le carte in regola per poter ottenere un ottimo successo.

È pur vero che, spesso, le trasposizioni da un sistema all'altro non sono indolori, ma da quello che abbiamo potuto constatare pare proprio che gli sviluppatori sappiano il fatto loro: non resta quindi che attendere con le dita incrociate.

GIOCHI COMPUTER

TRA UN ACE E UNA VOLEE...

Virtua Tennis contiene una serie di giochi secondari pregevoli: per la precisione, ve ne sono otto (presenti solo nella modalità carriera). Ottenendo punteggi particolarmente elevati è possibile modificare le caratteristiche fisiche ed estetiche del proprio tennista. Per esempio, si potrà cambiare il colore o il logo della maglietta del giocatore, o perfino la racchetta. Essendo questa una conversione del primo *Virtua Tennis* per Dreamcast (il seguito, più recente, presenta minigiochi diversi e un sistema di servizio migliorato), non si potranno che scegliere tennisti di sesso maschile: di certo una delusione per le nostre lettrici.



ATTENDERE PREGO!

Metteremo mano alle racchette per la primavera del 2002.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Rowan Software

Provenienza: Regno Unito

Nati nel: 1994

Quanti sono: 8

Storia: Qualcuno li ricorderà per *MiG Alley* e *Flying Corps*, due simulatori di volo di discreto successo. Alla fine dell'anno scorso la software house che ha la propria sede a Runcom è stata acquisita da Empire, sotto la cui etichetta è uscito il suo ultimo titolo, *Battle Of Britain*, anch'esso ambientato nei cieli. A seguito di alcune defezioni nel team di sviluppo, Rowan ha deciso di rinnovarsi, dedicando le proprie attenzioni alla conversione per computer di giochi per Dreamcast.

Li conosciamo per: *MiG Alley*, *Flying Corps* e *Rowan's Battle Of Britain*.

Prima occhiata...

MACHIAVELLIAN

Impersonare il Triste Mietitore a spasso per il tempo potrebbe non essere poi così male...

Ecco l'ufficio della Morte. Anche nell'oltretomba si sono modernizzati!

MACHIAVELLIAN CI FARÀ MORIRE PERCHÉ...

- Il sistema di controllo presenta una fisica più accurata di *Half-Life*.
- La Morte soffre di paure umane.
- Ci sarà una grande varietà di ambientazioni.
- La trama sembra essere ben bilanciata.

SVILUPPATORE	MAVERICK	GENERE	SPARATUTTO
CASA	DA DEFINIRE	DATA DI USCITA	ESTATE 2003

Questa immagine lascia intuire che il quarto periodo sia quello azteco.

La Morte ha un bell'aspetto. Ma gli spiriti possono indossare indumenti?

CACCIA AL TOPO

Maverick ha lavorato a stretto contatto con Immersion, la cui tecnologia TouchSense equipaggia alcuni mouse della nota casa Logitech. *Machiavellian* sfrutterà il ritorno di forza applicato alla periferica di controllo principale del nostro computer, così da permettere al giocatore di "sentire" le armi in proprio pugno.

SONO diventati famosi per essersi specializzati in Mod per *Half-Life*; sfogliando il loro curriculum si scoprono l'acclamato *Wanted!* (ambientato nel lontano west), *Absolute Redemption*, il demo di *Gunman Chronicles* e persino una revisione di *Counter-Strike* realizzata per l'addestramento delle truppe di sua maestà la regina Elisabetta.

Ora, i ragazzi della Maverick tornano alla ribalta con *Machiavellian*, titolo che, a differenza dei precedenti, non necessiterà di una copia di *Half-Life* installata sul computer, grazie al recente accordo con Valve, che ha concesso in licenza il suo sistema di gioco.

In *Machiavellian*, il giocatore veste i panni della Morte alle prese con un fastidioso problema. Pare, infatti, che non tutti siano disposti ad accettare l'inevitabile. In questo caso, Machiavelli, universalmente riconosciuto come quintessenza di malvagità e bassezza morale, è riuscito a fuggire dal Purgatorio e a trasmigrare la propria anima in quattro tra le più meschine figure della storia dell'uomo. Due di tali reincarnazioni – ci hanno riferito in esclusiva i programmatori inglesi – sono rappresentate da Jack lo Squartatore e Al Capone. I livelli, suddivisi in altrettanti momenti storici, spazieranno dalla Londra vittoriana alle guerre tra clan della New York del proibizionismo, comprendendo inoltre la Giudea biblica (apparentemente ispirata al famoso film degli inglesi Monty Phyton). La trama, in questo gioco, assume un ruolo paragonabile a quello dell'azione pura (un po' come accadeva in *Clive Barker's Undying*). La Morte, cacciando le reincarnazioni di Machiavelli, deve impossessarsi dei corpi dei mortali nelle diverse epoche, il che le consente di utilizzare strumenti di offesa di volta in volta diversi. Una delle più rilevanti migliorie rispetto al titolo originario è rappresentata da una più accurata trasposizione delle leggi fisiche.

"LA MORTE DOVRÀ UTILIZZARE ARMI CONVENZIONALI"

Non mancheranno nemmeno i personaggi in grado di aiutare il protagonista: è probabile che gli ordini che si potranno impartire siano simili a quelli di *Half-Life*, e saremo in grado di farci seguire o coprire le spalle.

Dovrebbero esserci anche, come in *Blue Shift*, elementi chiave, senza i quali diventa impossibile proseguire l'avventura; tra questi ricordiamo nientemeno che il Tempo, in grado di trasformare in vetro qualsiasi creatura ostile.

Saranno possibili persino dialoghi con gli animali: irresistibile, a tal proposito, uno scambio di battute tra la Morte e un gatto che chiede delucidazioni sul perché il numero di vite dei felini sia aumentato di un'unità.

Una volta catturate, le reincarnazioni devono essere eliminate definitivamente: toccherà ancora al giocatore condurre le anime malvagie dal Purgatorio all'Inferno, ove avrà a che fare con timori tipicamente umani, come la claustrofobia, la paura dei ragni, le vertigini. *Machiavellian* è, insomma, un gioco interessante che, purtroppo, non speriamo di veder completato in tempi brevi. GIOCHI COMPUTER

Le ambientazioni non ci proporranno solo la Londra vittoriana.

ATTENDERE PREGO!

Proporremo aggiornamenti sull'andamento dei lavori per l'estate del 2002.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Maverick Developments

Provenienza: Regno Unito

Nati nel: 2000

Quanti sono: 8

Storia: Phil Daniels, Tony Newton, Mike Blowers e Denise McCarter, prima di fondare Maverick, erano dei semplici, ma talentuosi, appassionati di *Half-Life*, per il quale hanno realizzato numerose modifiche collaborando via Internet. Tra queste, si ricordano *Wanted!* e *Absolute Redemption*, che si trova in allegato con alcune versioni di *Half-Life*. *Machiavellian* è il loro primo titolo vero e proprio, realizzato su licenza Valve.

Li conosciamo per: *Absolute Redemption, Counter-Strike Training, Gunman Chronicles Demo* e *DeathMatch Classic.*

Prima occhiata...

ESCAPE FROM ALCATRAZ

Una fuga digitale dalla prigione più famosa del mondo.

I personaggi del gioco hanno tutti una spiccata personalità, come dimostra il militare in azione.

ALCATRAZ CATTURERÀ I GIOCATORI PERCHÉ...

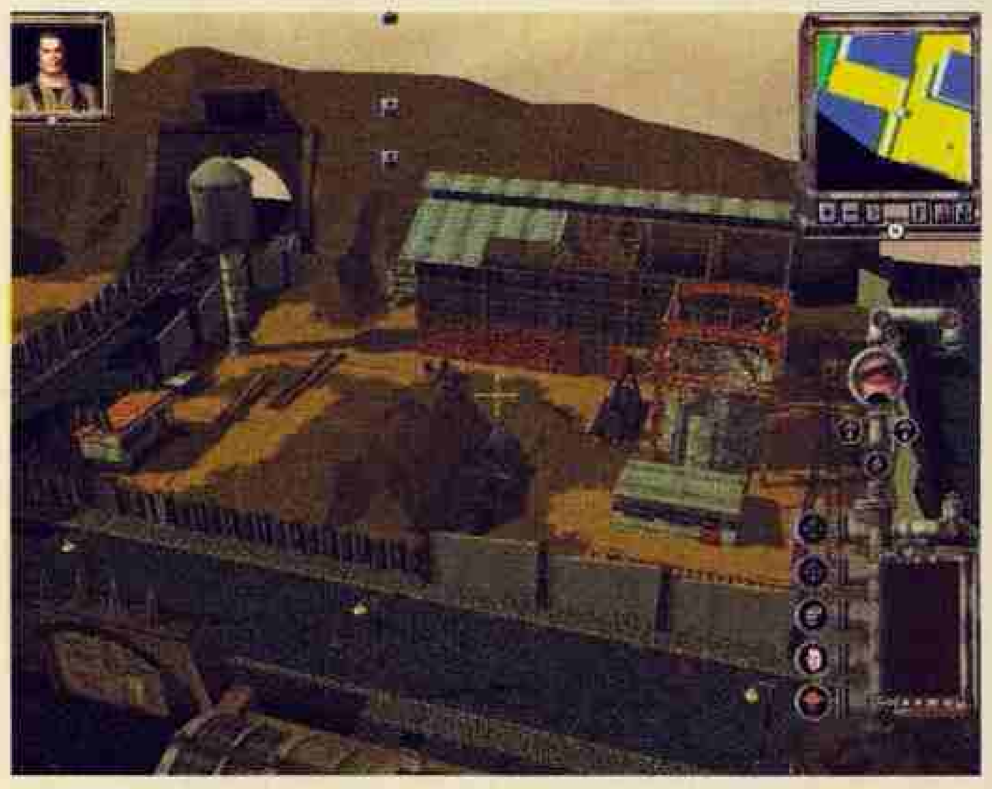
- È una specie di *Commandos* in 3D, con i detenuti.
- Tutte le guardie hanno la propria personalità.
- La struttura è aperta e lascia ampia possibilità di azione.
- Ha uno stile grafico irriverente ma piacevole.

SVILUPPATORE	PHILOS LABS	GENERE	STRATEGIA IN TEMPO REALE
CASA	CDV	DATA DI USCITA	MARZO 2002

Philos Labs sta ancora valutando la validità di un ambizioso sistema di visuali multiple.

PRIGIONIA E TRASPARENZA

Nel progettare la loro visione digitale di *Alcatraz*, alla Philos sono stati particolarmente attenti alle necessità dei giocatori. Per esempio, il sistema grafico è stato programmato in modo da rendere trasparente il tetto delle strutture nelle quali (o sopra le quali) si muovono i personaggi, così da consentirci di evitare i luoghi troppo frequentati dalle guardie, per mettere in atto la strategia più adatta all'occasione.



LA strategia in tempo reale è un genere largamente esplorato, che, negli ultimi tempi, ha visto gli sviluppatori impegnati in una affannosa ricerca di soluzioni sempre nuove e intriganti. Il gruppo ungherese Philos Labs ha avuto la brillante idea di mescolare alla tattica della nota serie *Commandos* l'atmosfera disperata, ma affascinante, delle prigioni di un cupo mondo alternativo dal sapore Orwelliano.

In *Escape from Alcaraz* il giocatore deve portare a termine una serie di evasioni da sette penitenziari sparsi per il mondo. L'ambientazione è slegata dalla storia reale e, quindi, chi si aspettava di poter incontrare i più noti ospiti di Alcatraz, quali Al Capone o George Kelly, resterà probabilmente deluso.

D'altronde lo stesso celebre penitenziario è presente solo in una delle missioni. La distanza dalle cronache ha consentito, ad Antal Ruttmayer e a tutto il gruppo di Philos Labs, di superare i convenzionali stereotipi del galeotto. I cinque personaggi giocanti includono un misterioso sciamano ricoperto di tatuaggi, un prestigiatore in bombetta, un rozzo meccanico, un soldato e un'abile ladra.

Di questi protagonisti, solo tre possono essere utilizzati in ciascuna missione. Come accade con i soldati di *Commandos 2*, ognuno dei galeotti di *Escape from Alcatraz* ha un ruolo ben definito. Accanto alle solite tecniche di seduzione, distrazione e distruzione, gli anti eroi del gioco hanno accesso ad abilità speciali, come la capacità di fingersi morto del militare e la dote dell'illusionista di imitare i suoni. Ciò consente un approccio tattico piuttosto innovativo e interessante.

"OGNI PERSONAGGIO HA RUOLI DEFINITI E ABILITÀ PARTICOLARI"

Anche i guardiani sono dotati di una propria personalità e di abilità particolari. Mr Mackay è un ufficiale severo dallo sguardo acutissimo, mentre il suo collega, Mr Barrowclough, è più accomodante e meno duro. Per localizzare le aree non sorvegliate è presente un'apposita visuale, ma non sono stati inseriti i classici "coni visivi" che indicano il raggio d'azione delle guardie. Per comprendere le loro mosse bisogna investigare e interrogare i personaggi non giocanti.

La grafica di *Alcatraz* dà il meglio di sé quando è chiamata a visualizzare le folate di bruma giallognola e insana che appestano il carcere (realizzato in una ex fabbrica di bibite), o la pioggia monsonica che tormenta un paludoso campo di prigionia o, ancora, gli innumerevoli, pulsanti macchinari di cui sono ricolmi i livelli del gioco. Le scene notturne godono di effetti d'illuminazione dinamica e, in generale, il gioco riesce a rendere alla perfezione l'atmosfera delle prigioni e i tetri bagliori delle luci, sebbene alcuni elementi grafici abbiano ancora bisogno di qualche ritocco.

Varietà e longevità sono assicurate da ingegnose trovate, quali le molteplici vie di fuga, il comportamento delle guardie che muta con l'aggravarsi della fedina penale dei detenuti e la necessità di commettere infrazioni volontarie per accedere alle celle d'isolamento.

In definitiva, il titolo di Philos Labs ci è parso più che interessante e non vediamo l'ora di progettare qualche fuga clamorosa... dalla redazione!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Philos Labs

Provenienza: Ungheria

Nati nel: 1995

Quanti sono: 80

Storia: Prima d'ingaggiare nel 1997 gli sviluppatori del GdR per Amiga *Perihelion*, i Philos Labs erano specializzati in grafica pubblicitaria. Il loro primo progetto per computer, *Theocracy*, fu interrotto nel '98 a causa delle vicissitudini finanziarie dell'editore Interactive Magic e, dopo un massiccio lavoro di aggiornamento è stato pubblicato nel 2000 da Ubi Soft. I progetti attuali includono *Imperium Galactica III* e una serie di giochi "educativi" in tedesco, il cui protagonista è un ragazzo di nome *Tim 7*.

Li conosciamo per: *Theocracy*

Da questa panoramica, risulta come sia angosciante il mondo di *Escape from Alcatraz*.

La grafica è sufficientemente dettagliata e complessa.

ATTENDERE PREGO!

Escape from Alcatraz **arriverà nei negozi entro il prossimo marzo.**

GMCNEWS

L'UNIVERSO DEI VIDEOGIOCHI IN QUATTORDICI PAGINE

AZIONE

GLI AUTISTI DELLA MALA TORNANO A DIVERTIRCI

Questa non è una rapina, ma il terzo episodio di *Grand Theft Auto*.

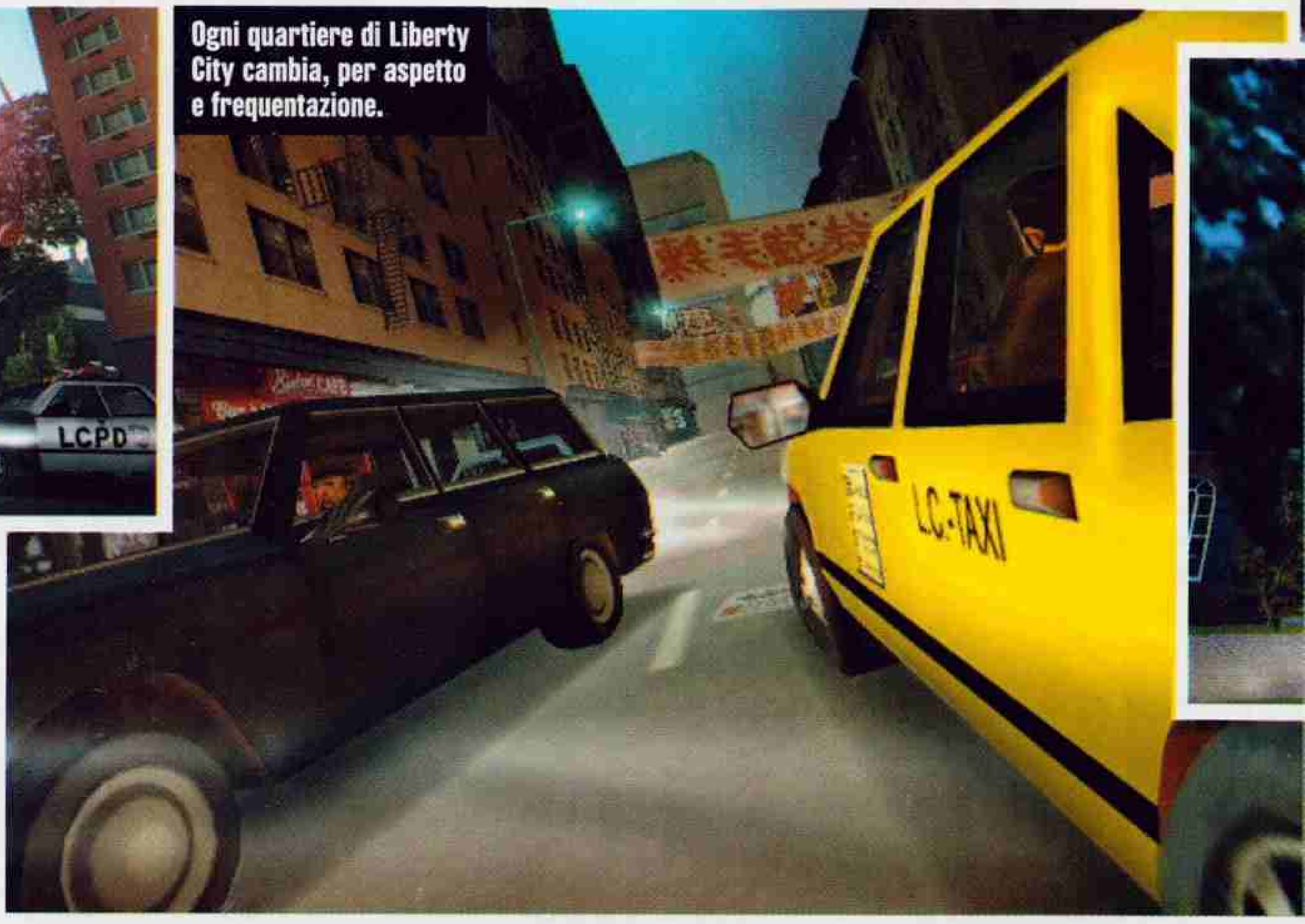
CHE il crimine non paghi lo sappiamo bene, ma è altrettanto vero che, per mettere le mani su *Grand Theft Auto III*, saremmo disposti a pagare qualsiasi cifra.

D'altra parte, dopo aver giocato con *GTA 2* (regalato da Giochi per Il Mio Computer a novembre) è difficile rimanere indifferenti dinanzi al suo seguito. Take 2, infatti, ha recentemente rivelato che la versione per computer di *GTA III* dovrebbe essere pronta ad aprile. *Grand Theft Auto III* stravolgerà molti di quegli elementi su cui si erano retti i precedenti episodi (*Grand Theft Auto*, *GTA: London 1969* e *GTA 2*). In particolare, non avremo più a che fare con la tradizionale rappresentazione dall'alto, ma con una più verosimile prospettiva a tre quarti, posta alle spalle del personaggio principale. Quello che ci lascerà letteralmente a bocca aperta, però, sarà la complessità di Liberty City, l'ambiente urbano che ospiterà le nostre imprese. La città sarà divisa in tre distretti (residenziale, commerciale e industriale) e si reggerà su un complesso sistema di leggi, etiche sociali, usi e costumi. Dovremo quindi imparare a fuggire sia dalle forze dell'ordine, sia dalle numerose organizzazioni criminali che popolano la metropoli. Il modello di gioco ci offrirà un'incredibile libertà d'azione, lasciandoci compiere bravate degne del peggior teppista di periferia. In *Grand Theft Auto III* potremo salire sulla metropolitana e picchiare i passeggeri, rubare 50 tipi diversi di macchine, piazzare bombe, allenarci al tiro a segno o compiere semplici atti di vandalismo. Insomma, ci esibiremo in tutta quella serie di azioni illegali che è meglio confinare al contesto virtuale di un videogioco. A detta degli sviluppatori, il titolo dovrebbe offrire una cura dei dettagli quasi maniacale.

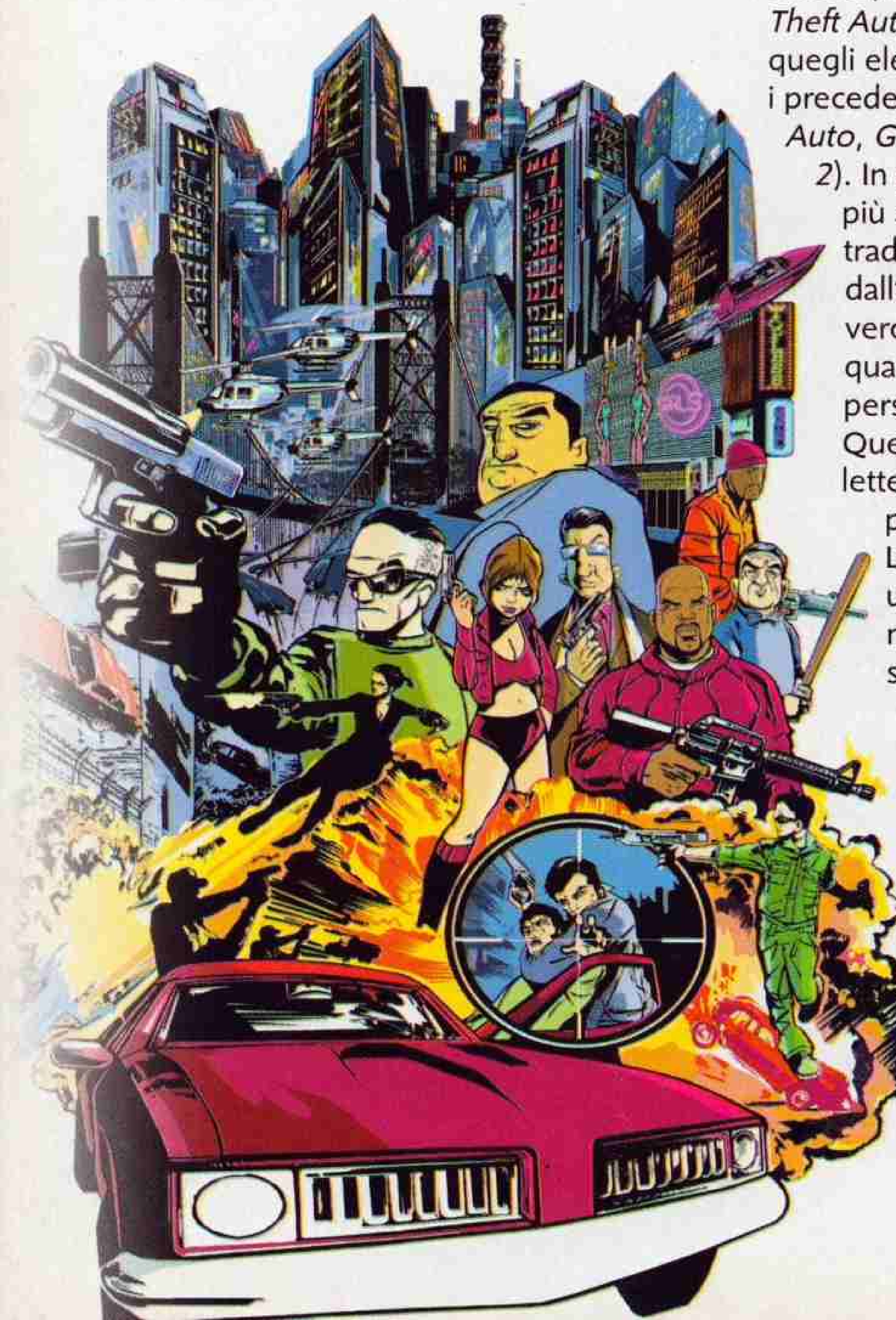
Le vetture potranno danneggiarsi, il clima variare e i passanti assumere comportamenti imprevedibili.

Un'imponente colonna sonora e dialoghi degni di un film delizieranno, infine, le nostre orecchie. Insomma, sembra proprio che chi ha apprezzato i precedenti episodi di questa divertente interpretazione videoludica del crimine, difficilmente rimarrà deluso da *Grand Theft Auto III*.

"Niente più visuale dall'alto"



Ogni quartiere di Liberty City cambia, per aspetto e frequentazione.



GIOCHI COMPUTER

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC, UN GIOCO COMPLETO IN REGALO!

SIMGOLF

Sid Meier dedica un videogioco al suo sport preferito.

PAG. 35

WILL ROCK

Un nuovo paladino tenta di scavalcare Duke e Sam.

PAG. 38

AZIONE

FACCIAMO GLI SPIONI

Un agente segreto al servizio di sua maestà il computer.

■ Con *Secret Service: In Harm's Way* potremo esordire nei corpi di spionaggio, vestendo i panni di Mark Brophy, un giovane agente segreto appena svezzato dal centro di addestramento.
Nonostante la giovane età, Mark ha già acquisito un'esperienza intensiva operando nei corpi speciali della marina statunitense. In particolare, la sua capacità di destreggiarsi con armi d'ogni genere e provenienza non è seconda a quella di nessun altro. Un'abilità che nel gioco ci tornerà sicuramente utile, considerando che *Secret Service: In Harm's Way* contempla addirittura ventisei diversi tipi di strumenti d'offesa. L'azione di gioco non sarà fatta, però, di sole sparatorie, e obbligherà il giocatore a coordinare gruppi di agenti segreti, a studiare tattiche d'attacco e, se necessario, a pianificare vie di fuga. Nella modalità a giocatore singolo dovremo poi saper sfruttare nel migliore dei modi le occasioni offerte da una trama complessa, così da guadagnarci la promozione ad Agente Speciale e, successivamente, ambire a ricoprire la carica di Capo dei Servizi Segreti. Ampio supporto verrà garantito, inoltre, ai cultori delle partite multigiocatore.

■ Sulla data di pubblicazione di questo titolo vige ancora il massimo riserbo.

Dovremo infiltrarci nel cuore dei paesi politicamente più instabili.

ADDESTRAMENTO VIRTUALE

QUANDO IL GIOCO SI FA DURO...

L'esercito inizia a "videogiocare".

■ Il Mission Rehearsal Exercise (MRE) è un nuovo "videogioco" destinato all'addestramento dei soldati americani. Certo, il divertimento non è il fine ultimo di questa simulazione bellica, in compenso, i pericoli sono solo virtuali e un errore potrebbe tutt'al più costare al soldato qualche giorno di licenza.
Sfruttando uno schermo panoramico capace di offrire un raggio visivo di 150°, un generatore di odori, un sistema di controllo vocale e la bellezza di 10.2 canali audio, il programma MRE è in grado di offrire ai soldati un'esperienza formativa paragonabile a quella di un addestramento reale. Ovviamente, molti progressi tecnologici devono ancora essere compiuti, ma i milioni di dollari spesi finora in questo progetto hanno già dato i loro frutti.
A sviluppare questo genere di simulazioni è l'Institute of Creative Technologies (ICT), che per la gioia di noi civili è anche al lavoro su titoli (come il recente *Real War*) destinati al grande pubblico.

■ L'MRE è un prodotto riservato ai militari ma, in futuro, non escludiamo di imbatterci in qualche versione dedicata agli utenti civili.

Il Mission Rehearsal Exercise intende riprodurre la guerra anche nei suoi aspetti più emotivi.

PILLOLE

SOLDATINI STRATEGHI
Pandemic è al lavoro su un gioco strategico in tempo reale ispirato all'universo dei soldatini di *Army Men*. Il titolo in questione è stato battezzato *Army Men: RTS* e offrirà una rappresentazione isometrica in 3D del territorio. Ovviamente, oltre a una campagna

militare destinata al giocatore singolo, il programma permetterà fino a otto "generali" di sfidarsi in tempo reale via Internet o su una rete locale.

CAMPAGNE PUBBLICITARIE O MILITARI?
Un messaggio SMS che invitava il destinatario a presentarsi presso il più vicino distretto militare, per partecipare a missioni di guerra, sarebbe recentemente apparso sui cellulari di molti inglesi. Che l'originale "chiamata alle armi" fosse in realtà una mossa pubblicitaria (tra l'altro ideata prima della guerra in Afganistan) lo si poteva evincere dalle ultime due righe, in cui veniva reclamizzato il videogioco *Commandos 2*. Quel che è certo, è che i centralini di molti distretti militari inglesi sono comunque stati tempestati di telefonate da parte di cittadini allarmati.

GOLF VIRTUALE SOLDI VERI
L'americano Paul Willey si recentemente aggiudicato la bellezza di 50.000 dollari e il titolo di "World's Best PC Golfer" vincendo le Finali del Links Virtual Golf Association Tour. Questo campionato virtuale ha visto 22.000 giocatori provenienti da Stati Uniti, Svezia, Regno Unito e Australia sfidarsi ⇨

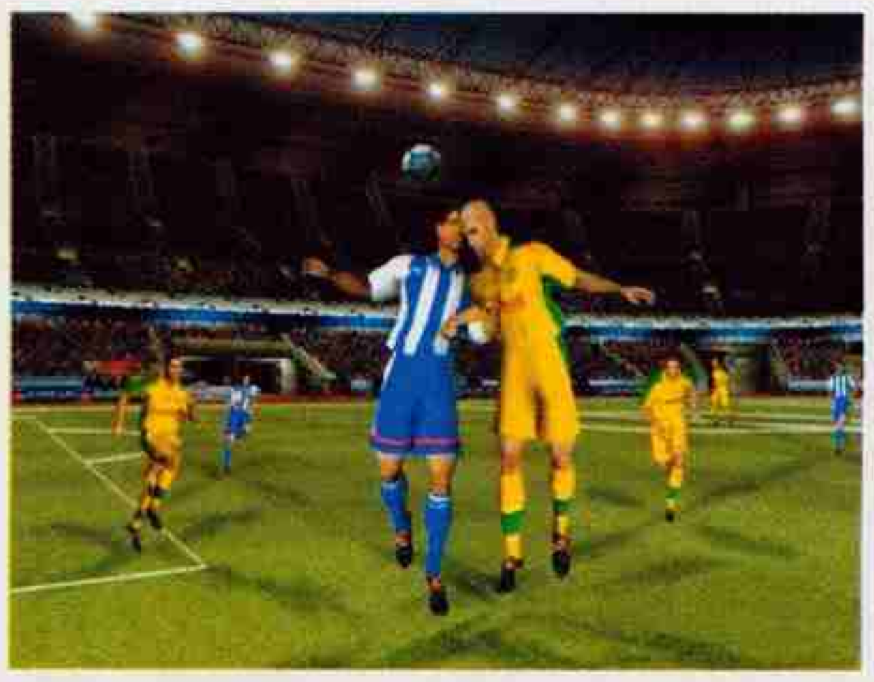
SIMULAZIONE CALCISTICA

PALLEGGI DA CAMPIONI

La Champions League va in onda sui nostri computer.

■ Gli sviluppatori dei Silicon Dreams Studio sono al lavoro, ormai da tempo, su *UEFA Champions League Season 2001/2002*. Dietro questo chilometrico titolo, si celerebbe nientemeno che una simulazione di calcio dedicata all'ambitissima Champions League, capace di spremere a fondo le potenzialità grafiche dei computer più aggiornati. Non è un caso che proprio questo titolo sia stato scelto da Nvidia per mostrare al mondo le potenzialità delle schede grafiche basate su processore GeForce3.
I modelli tridimensionali impiegati da *UEFA 2002* richiederanno, infatti, al chip di generare la bellezza di 8.000 poligoni per ogni calciatore disposto sul campo di gioco. Altrettanto dettagliate, risulteranno le ambientazioni che, grazie a elaborate tecniche grafiche, potranno vantare un manto erboso tridimensionale e la gestione in tempo reale delle luci. Nulla è invece ancora dato di sapere sul modello di gioco. Riuscirà dunque questo titolo a spezzare l'ormai decennale dominio di *FIFA* sul genere delle simulazioni calcistiche per computer? L'ardua sentenza ci aspetta, ovviamente, sulle pagine di Giochi per Il Mio Computer!

■ *UEFA Champions League 2002* sarà distribuito in Italia nei primi mesi del 2002.



Per generare ogni ambientazione saranno scomodati oltre 40.000 poligoni!

E GUERRA FU

■ *World War II: D-Day to Berlin* è il nome provvisorio sotto cui si cela un ambizioso progetto, recentemente avviato dai Bitmap Brothers in collaborazione con Codemasters. Questo gioco d'azione e strategia in tempo reale intende riproporre le battaglie più eroiche della Seconda Guerra Mondiale. Nei panni di un comandante delle forze Alleate dovremo contrastare le truppe dell'Asse fin nel cuore delle loro basi militari. Questa promettente simulazione bellica è attesa per il prossimo autunno.

SIMULAZIONE DI VOLO

CONCORRENTI AD ALI SPIEGATE

Vincere in volata è più facile con un aereo.

■ *Xtreme Air Racing* si propone come una fedele riproduzione di quelle competizioni che, ogni anno, coinvolgono decine di aerei nei cieli di Reno (Nevada). A chi non fossero note queste folli gare, sarà sufficiente immaginare uno stormo di potenti apparecchi gareggiare lungo percorsi predefiniti, viaggiando a un'altezza media di soli 25 metri dal suolo. *Xtreme Air Racing* ci permetterà di sentire i 3000 cavalli di potenza sprigionati dal motore del nostro velivolo e sfiorare con le ali le fronde degli alberi. Insomma, seppur si tratti semplicemente di un videogioco l'esperienza generata sarà sicuramente adrenalinica.
Xtreme Air Racing offrirà quindici tracciati, ripartiti in tre diverse ambientazioni, mentre ad attenderci sul piazzale dell'aeroporto troveremo una ventina di aerei. Oltre alle gare testa a testa, sarà contemplata anche una modalità dedicata ai combattimenti e un'altra alle evoluzioni acrobatiche. Per quanto riguarda la fisica di volo, sono invece presi in considerazione più di 200 parametri. A questo punto, per esaltarsi definitivamente, non rimane che provare il gioco.

■ *Xtreme Air Racing* dovrebbe essere presto commercializzato via Internet sul sito www.xtremeairracing.com.

Bisogna sempre prestare attenzione alle turbolenze generate dagli altri velivoli.

GESTIONALE

SID MEIER SI DÀ AL GOLF

Costruire campi da golf può essere più divertente che giocarci sopra.

Le ambientazioni di SimGolf contempleranno anche scenari desertici e tropicali.

Il grande Sid Meier sembra non essersi accontentato del successo riscosso dal suo *Civilization III* e si appresta a ultimare un nuovo gioco destinato agli amanti del golf e, più in generale, agli appassionati del genere gestionale. Con *Sid Meier's SimGolf* potremo trasformare brulle campagne in elitari campi da golf. Il ruolo affidatoci spazierà dalla creazione dei percorsi, alla gestione delle numerose strutture edificabili e, ovviamente, al soddisfacimento delle esigenze dei vari ospiti. L'obiettivo sarà quello di creare un complesso dotato di percorsi gratificanti, nonché di tutte le comodità necessarie ad attrarre sportivi prestigiosi in quantità. A tal fine, dovremo organizzare tornei di golf sempre più importanti, sino a far entrare il nostro club nei più esclusivi circuiti agonistici. *SimGolf* ci offrirà anche la possibilità di dar vita a un nuovo atleta, vestirne i panni nei vari tornei, per poi proiettarlo nel firmamento del golf professionistico.

Ci voleva proprio la creatività di Sid Meier per trasformare il golf da disciplina riservata a pochi, a strumento d'intrattenimento ideale per ogni genere di giocatore.

Potremo calpestare i verdi campi di *SimGolf* ancor prima che l'inverno finisca, ma se siamo impazienti, ne troveremo la versione dimostrativa sul CD allegato questo mese a GMC.

BIOWARE ROMPE CON INTERPLAY

Gli sviluppatori canadesi di Bioware hanno recentemente annunciato di aver rescisso il contratto che legava le loro opere alla casa produttrice americana Interplay.

A questo punto, è difficile intravedere quale piega possa assumere lo sviluppo dell'attesissimo GdR *Neverwinter Nights*, attualmente in lavorazione. In ogni caso, Bioware è fermamente convinta di riuscire a completare lo sviluppo del titolo nei tempi inizialmente prefissati (primi mesi del 2002).

GESTIONALE

MUSICA, MAESTRO!

Formiamo una nuova band, incidiamo un disco e scaliamo le classifiche!

Il monopolio incontrastato delle grandi case musicali sembra ora essere in serio pericolo. Un'orda di aspiranti produttori si appresta a esordire sul mercato canoro grazie a un nuovo videogioco, non a caso intitolato *Rock Manager*. Con questo programma gestionale, potremo reclutare gli artisti più validi e dar vita a un gruppo musicale emergente. Una volta inciso il primo disco, starà poi alle nostre abilità manageriali riuscire a condurre la nuova band ai vertici delle classifiche musicali. *Rock Manager* non si presenta, in ogni caso, in quel modo serioso che talvolta contraddistingue i giochi di questo genere. Gli sviluppatori della Pan Interactive hanno pensato, infatti, di conferire al gioco un aspetto ironico e allegro.

Tra i nove cantanti contemplati da *Rock Manager* potremo, per esempio, imbatterci in un genio della musica senza carisma o nella figlia di un gangster priva di alcun talento canoro. Nel gioco, saranno poi contemplati diversi stili musicali tra cui rock, pop, hip-pop, punk, trash metal e, persino, i generi country e western.

Lo sviluppo di *Rock Manager* ha subito un leggero ritardo, e il gioco sarà concluso non prima di marzo.

Prepariamo le valige per il prossimo tour mondiale.

PILLOLE

sui verdi campi generati da *Links*, il popolare simulatore di golf targato Microsoft.

***F1RC2* IN RITARDO**

Ubi Soft ha posticipato al 14 Marzo 2002 il lancio sul mercato di *F1 Racing Championship 2*. Dopo aver atteso invano la patch per il primo *F1RC* dovremo quindi pazientare ancora un po', prima di poterci consolare con il seguito di questo appassionante simulatore di Formula 1.

LE STAR NAMCO SU COMPUTER

Creature Labs sta ultimando lo sviluppo di due giochi per computer dedicati ad alcuni dei più popolari personaggi ideati da Namco. Ci stiamo riferendo a *MS. PAC-MAN Quest for the Golden Maze* e a *DIG DUG Deeper*. Entrambi i giochi saranno distribuiti da Infogrames, a partire da Febbraio 2002.

CORSE MAGNETICHE

Chi adora giocare con le piste Polistyl sarà ben lieto di sapere che da Cidiverte è in arrivo un videogioco di corse dedicato alle automobiline elettriche. *Carrera Grand Prix* ci

PILLOLE

consentirà anche di assemblare e personalizzare i circuiti su cui correre.

CAPITALISM CONCEDE IL BIS
È in arrivo *Capitalism II*, il seguito ufficiale dell'omonimo titolo gestionale dedicato al mondo degli affari. Questo nuovo episodio sfoggerà un nuovo sistema grafico. Vestendo i panni di abili manager, potremo realizzare e commercializzare sessanta prodotti diversi.

GLI ANGELI DI CHARLIE
Le splendide ragazze viste nella serie televisiva "Charlie's Angels" e, più recentemente, nell'omonima pellicola cinematografica, si apprestano a fare il loro esordio nel mondo dei videogiochi. Sony Pictures ha infatti stretto un accordo con Ubi Soft, in cui viene concesso al produttore transalpino il diritto di produrre una serie di videogiochi ispirata alle avventure dei bellissimi angeli.

TUTTI AL SUPERMERCATO
Take Two Interactive ha recentemente annunciato *Mall Tycoon*, un gioco gestionale che ci permetterà di riprodurre e gestire sui nostri computer le complesse dinamiche che solitamente caratterizzano un centro commerciale. Potremo avviare la bellezza di duecentocinquanta attività commerciali diverse e abbellire il nostro ipermercato ⇨

STRATEGIA

VECCHI SCREZI TRA CAVALIERI

Un gioco strategico ripercorre le battaglie tra Regno Polacco e Ordine Teutonico.

Battaglia di Grunwald: Il Gran Maestro dell'Ordine Teutonico si prepara a fronteggiare i cavalieri del Regno di Polonia.

Chi volesse rivivere in prima persona i fatti storici del quindicesimo secolo potrà farlo con *Knight of the Cross*, un gioco strategico dedicato all'omonima opera di Henryk Sienkiewicz. L'azione si sviluppa nel periodo della battaglia di Grunwald (1410), una delle più importanti nella storia medioevale tedesca e polacca. A quei tempi, i cavalieri dell'Ordine Teutonico avevano invaso la Polonia e intrapreso un conflitto con il regno locale. In *Knight of the Cross* dovremo scegliere quale dei due schieramenti comandare e, successivamente, coordinare le nostre truppe in una delle più avvincenti battaglie, perlomeno dal punto di vista strategico, disputate nel medioevo. Potremo così affrontare sia la campagna militare polacca (49 battaglie), sia quella teutonica (53 battaglie), e imparare a sfruttare i pregi e i difetti dei due schieramenti. La rappresentazione grafica sarà bidimensionale, ma ricca di dettagli. Altrettanto curato sarà, poi, il modello di combattimento che, per esempio, nel calcolo delle traiettorie delle frecce terrà conto anche dell'incidenza del vento.

■ Non dovrebbe mancare molto all'ultimazione di questo titolo.

PUBBLICITA' DAL MONDO

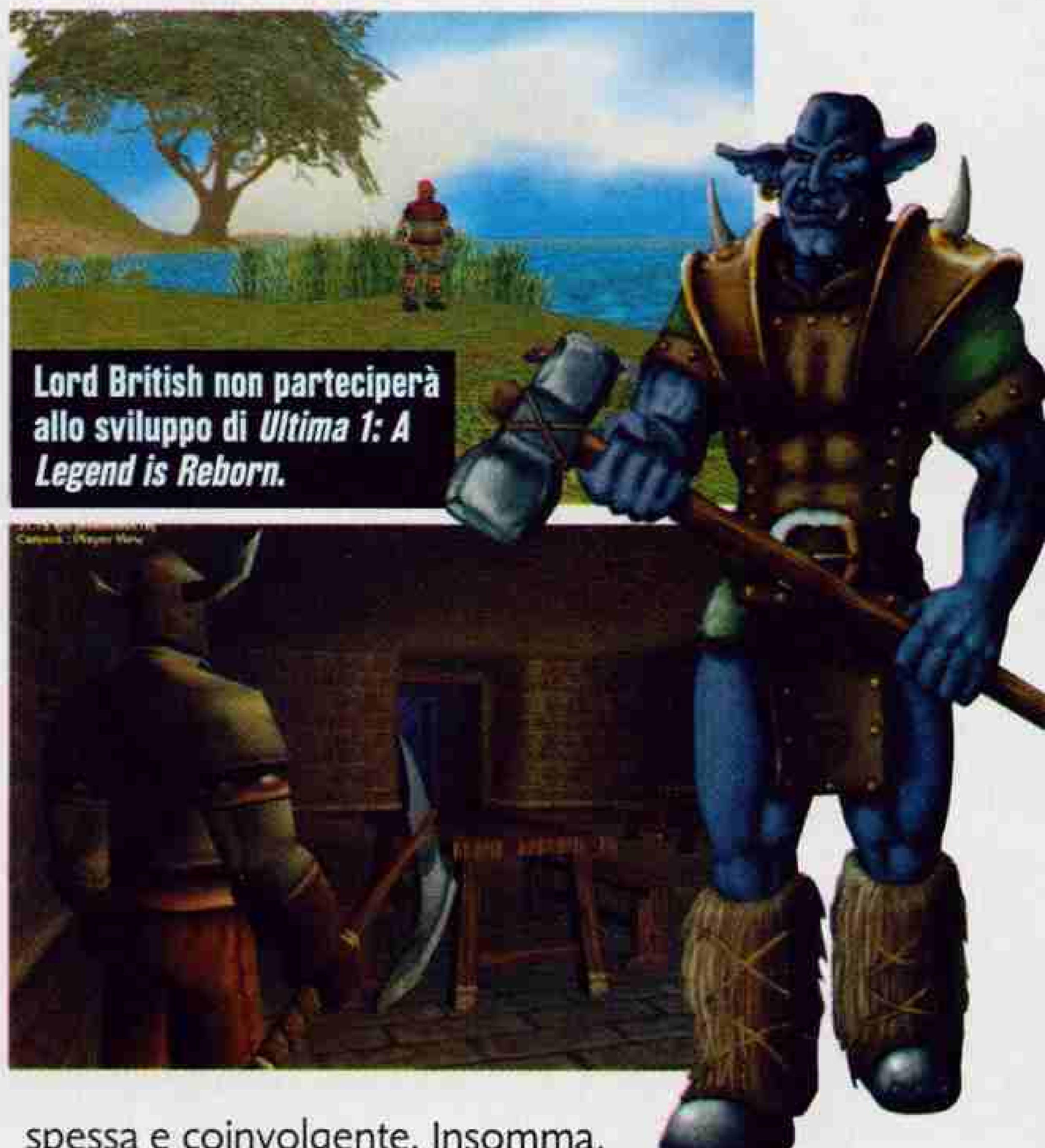
Di giorno in giorno, nuovi mezzi di comunicazione vengono sperimentati, per dar vita a originali campagne pubblicitarie. Questa volta, però, non ci stiamo riferendo a caroselli su TV satellitari o a volantinaggi perpetrati via posta elettronica, ma a un'imponente scritta, recentemente comparsa sui tetti di Londra. Infogrames ha deciso di dipingere la copertura dello stadio di Brentford per promuovere il risorto marchio Atari. Cosa c'è di strano? La scritta non è rivolta ai frequentatori dello stadio, ma verso l'alto e, dunque, destinata a cogliere l'attenzione dei numerosi viaggiatori che quotidianamente sorvolano in aereo questa zona, per dirigersi a Londra. Pare, infatti, che nelle giornate più trafficate, sullo stadio di Brentford transiti un aereo al minuto.

GIOCO DI RUOLO

NUOVAMENTE ULTIMA

Un remake darà nuova linfa al capolavoro di Richard Garriot

Il capostipite della fortunata serie di giochi di ruolo ideata da Lord British (noto all'anagrafe come Richard Garriot) e sviluppata a suo tempo da Origin, sta per essere riproposto sotto una nuova veste. A farsi carico di tale responsabilità è un gruppo di sviluppatori meglio noto come Peroxide. Il progetto *Ultima 1: A Legend is Reborn* non è targato Electronic Arts (cui fanno capo i diritti di *Ultima*), ma è in ogni caso stato avvallato da Lord British in persona. Il rifacimento del popolare gioco di ruolo vanterà, innanzitutto, una veste grafica tridimensionale, che ci consentirà di immergerci nella storia ancor più di quanto fece *Ultima I*. Certo, gli obiettivi sono rimasti immutati rispetto alla versione originale ma, a detta degli sviluppatori, la trama sarà resa ancor più spessa e coinvolgente. Insomma, sappiamo tutti che migliorare il capolavoro di Lord British può sembrare impresa utopistica ma, ovviamente, la speranza è sempre l'ultima a morire.

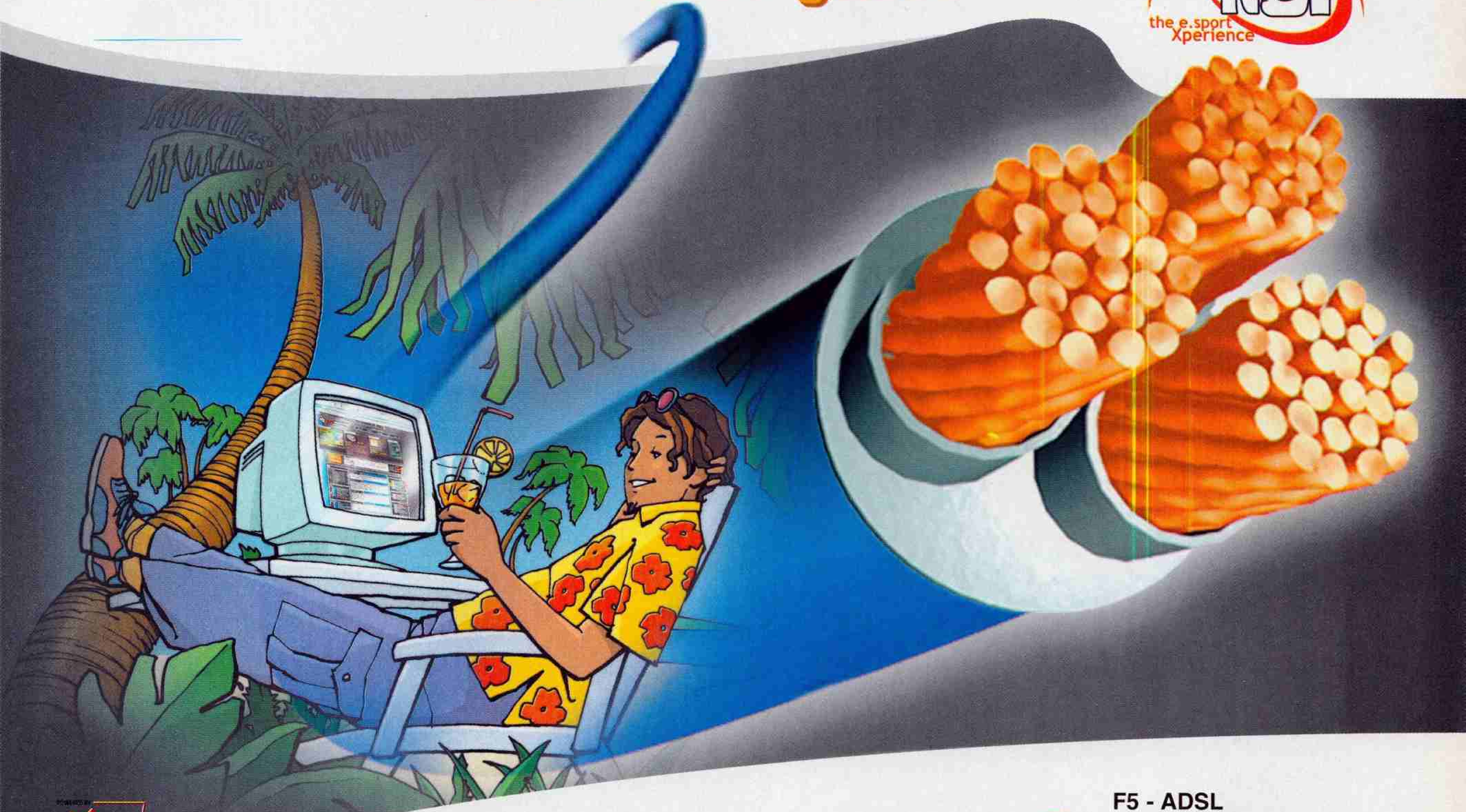


Lord British non parteciperà allo sviluppo di *Ultima 1: A Legend is Reborn.*

■ *Ultima 1: A Legend is Reborn* è ancora a uno stato embrionale e difficilmente verrà completato in tempi brevi.

Trovare le soluzioni di connettività ad internet tecnologicamente più avanzate... NON è un gioco!

NGI the e.sport Xperience



F4 AUP – FLAT RATE ISDN

Flat di altissima qualità nata da un progetto per fornire la migliore connessione possibile al power user più esigente della rete, sia esso un'azienda o un privato. Un numero verde senza scatto alla risposta ti collegherà al più veloce Internet backbone Europeo e direttamente ai server di NGI.

a flat to play!!

- Compressione dei dati su ISDN
- "fair queing" per massimizzare l'utilizzo della banda in caso di utilizzo parallelo di file transfer
- Utilizzo della rivoluzionaria tecnologia AUP che sconfigge il "fenomeno" dell'occupato
- Tutti gli abbonamenti sono 128 K, potrai decidere tu quando usare un solo canale o entrambi contemporaneamente
- F4 AUP si compone di una vasta gamma di prodotti grazie ai livelli AUP 3, 6, 9,12, 18, 24 e 48
- Possibilità di fare upgrade da un livello AUP all'altro per ottenere il prodotto corrispondente alle reali esigenze
- F4 Ricaricabile per ricaricare ed utilizzare la tecnologia di F4 come, quando, e dove vuoi. Costo fisso al minuto con connessione a numero verde nazionale senza scatto alla risposta.

e-mail: **f4@ngi.it**

F5 - ADSL

La prima ADSL italiana in modalità FAST, disponibile in 3 versioni. Due versioni con banda garantita 90% e tariffa a consumo, e una versione con banda garantita "best effort" e senza limiti di traffico.

- Configurazione della linea ADSL in modalità FAST (rispetto alle configurazioni Interleaved utilizzate dai provider tradizionali permette un ping notevolmente inferiore e velocità di download sensibilmente superiore)
- La rete di raccolta nazionale si appoggia sulla maggiore infrastruttura IP Businness italiana per permettere performance costanti in ogni ora del giorno.
- Disponibile in modalità banda garantita al 90% e tariffa a consumo nella versione ADSL 640/128 e ADSL 2048/512
- Disponibile in modalità banda garantita "Best Effort" e traffico illimitato nella versione ADSL 640/128

e-mail: **f5@ngi.it**

nginternet
connessioni internet ad alta qualità

http://internet.ngi.it

tel. 0332 2070.1

PILLOLE

con più di centoventi componenti decorativi.

***HALF-LIFE* AL CINEMA?**
Valve starebbe vagliando le offerte di diversi produttori cinematografici intenti a fare di *Half-Life* un'opera cinematografica. Per ora, non è possibile ottenere maggiori informazioni sul film; possiamo limitarci a constatare che il taglio hollywoodiano che caratterizza questo videogioco ben si adatta a esser riproposto in una versione destinata al grande schermo.

LAUREA IN VIDEOGIOCHI
Gli aspiranti sviluppatori di videogiochi hanno da poco un nuovo punto di riferimento. L'Art Institute International di San Francisco ha lanciato un nuovo corso di studi intitolato "Game Art & Design". Gli studenti potranno così imparare a concepire da zero un'opera videoludica. Il mercato dell'intrattenimento elettronico è, infatti, in continua espansione e la domanda di sviluppatori è in costante crescita.

***FS2002* SI ESPANDE**
Iniziano a comparire i primi aggiornamenti destinati a migliorare *Flight Simulator 2002*. I maniaci del perfezionismo potranno usare il *FS Scenery Enhancer* di Lago, per rendere le ambientazioni del noto simulatore di volo ancor più realistiche. Grazie a questo prodotto, potremo per esempio disseminare negli scenari di *FS2002* animali, persone, alberi, edifici, veicoli e ogni altro genere di abbellimento. Per ottenere informazioni più dettagliate possiamo visitare il sito www.lagoonline.com.

SPARATUTTO IN SOGGETTIVA

SPARATORIE A CIEL SERENO

Dopo Duke Nukem e Serious Sam, è giunta l'ora di William Rockwell.

Ci è piaciuto *Doom*? Abbiamo finito le munizioni di *Duke Nukem*? *Serious Sam* ci ha divertito? Allora non ci rimane che aspettare morbosamente l'avvento di *Will Rock*, uno sparatutto senza compromessi, in cui, per intenderci, il fine ultimo è respingere a suon di pallottole un imponente esercito di spaventosi mostri.
William Rockwell, il personaggio principale del gioco, dovrà vedersela con le strane creature che, a quanto pare, nell'antichità popolavano Grecia, Cina e Russia. Prepariamoci dunque a compiere appassionanti viaggi nel tempo, per ripulire queste terre da ogni ospite indesiderato.

Le ambientazioni si prospettano ricche di spettacolari effetti di luce.

La spensieratezza che in *Will Rock* caratterizza il modello di gioco, si contrappone a una realizzazione tecnica alquanto seria e scrupolosa. L'impatto grafico è capace di generare riflessi in tempo reale e altri gradevoli effetti speciali. È evidente, comunque, che gli sviluppatori cercheranno di non appesantire inutilmente l'aspetto grafico, così da non penalizzare quella fluidità di gioco che si rivela indispensabile negli scontri a fuoco particolarmente frenetici.

L'ultimazione del gioco non sembra esser lontana, ma nessuna data ufficiale è stata al momento annunciata da Saber3D.

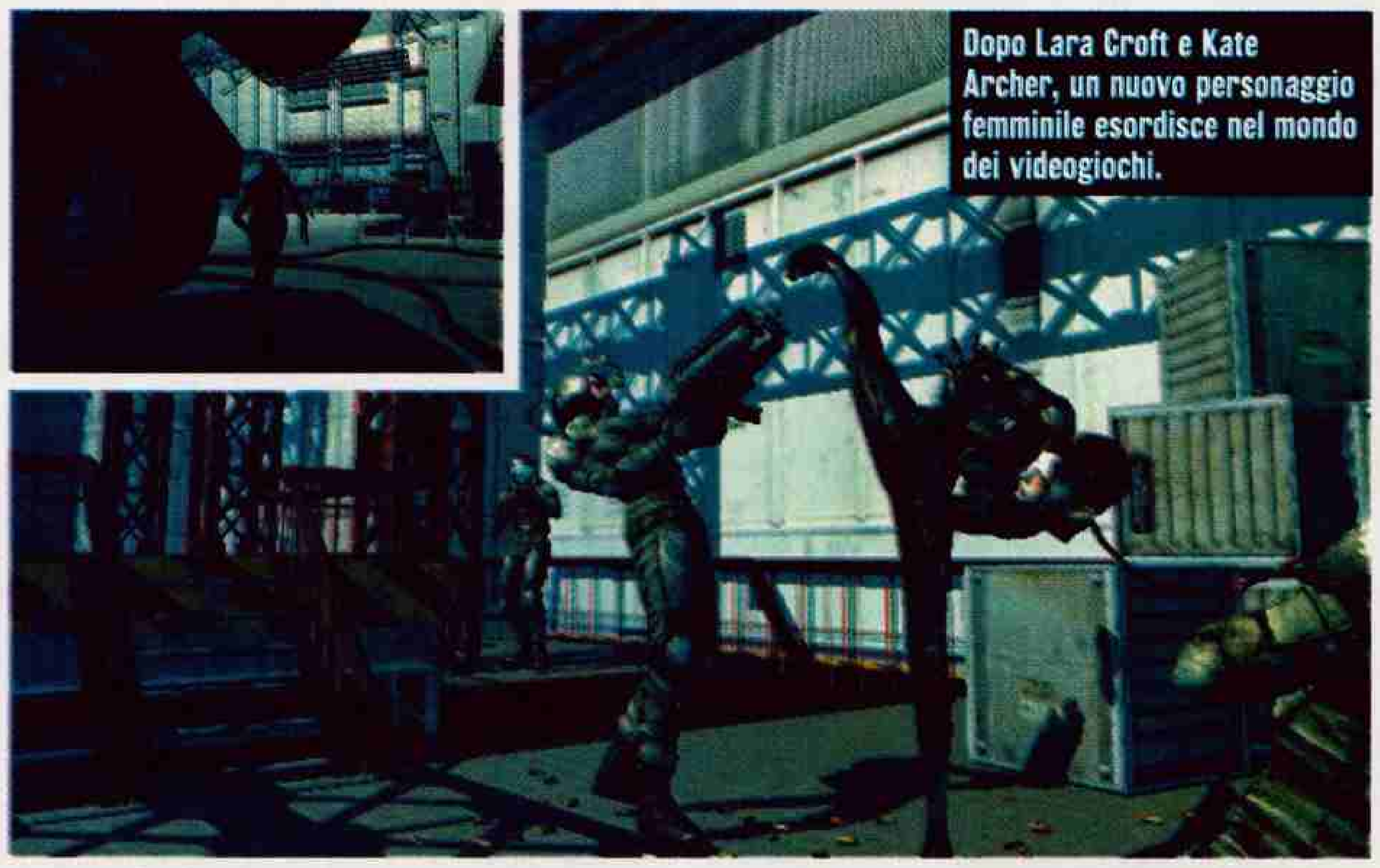
GAME OVER PER BLEEM

Il *Bleem!*, uno dei primi emulatori capaci di far girare su computer i giochi PlayStation, ha dovuto definitivamente chiudere i battenti. Le risorse economiche profuse nella lunga causa legale (non ancora conclusa) condotta contro Sony hanno obbligato i dirigenti di Bleem LLC ad alzare bandiera bianca. L'immagine diffusa sul sito ufficiale del famoso emulatore non lascia margini di speranza a chi spera in future reincarnazioni di Bleem.

AZIONE / AVVENTURA

UN CALCIO ALLA NOIA

Dalla Corea con furore!



Dopo Lara Croft e Kate Archer, un nuovo personaggio femminile esordisce nel mondo dei videogiochi.

Secondo i nostri informatori coreani, gli sviluppatori della Phantagram sarebbero al momento impegnati nello sviluppo di un gioco d'azione intitolato *Strident*. Calci e pugni, ma anche scontri a fuoco, dovrebbero svolgere un ruolo predominante in questo titolo. *Strident* farà ricorso a un notevole impatto grafico, per offrire ambientazioni esteticamente gradevoli, dettagliate e, soprattutto, variegate. Sembra, infatti, che l'avventura non sfocerà mai nella monotonia, ma contemplerà, oltre a spettacolari duelli su terra ferma, anche operazioni subacquee e combattimenti aerei. Phatagram ritiene che, secondo la situazione e le abilità del giocatore, in *Strident* sarà possibile scegliere se azzuffarsi in appassionanti duelli corpo a corpo, sfruttare gli oggetti sparsi nelle ambientazioni o, invece, sfoderare potenti armi a fuoco. Le prime immagini trapelate sono sicuramente promettenti, anche se al momento è ancora un po' presto per trarre qualsiasi conclusione.

***Strident* sarà pronto per la fine del 2002.**

Soddisfa la tua voglia di sfida in rete!

www.ngi.it

NGI
the e.sport Xperience

Visita il nostro sito per scoprire tutti i retroscena del videogioco online professionistico

Perché non provare l'ebbrezza dell'essere un **e.sportivo?**
Se pensi che l'attività agonistica nel videogame sia l'ambiente naturale di chi gioca con passione non puoi non farti una "fraggatina" sui server di NGI!

NGI the e.sport Xperience

...e che dire di diventare parte attiva della grande comunità guidata da Adso da Melk e skyluke!!!

Chiedici perché NGI non ha rivali...

Te lo preannunciamo in pillole:

- 110 macchine maniacalmente curate
- Oltre 500 server di gioco
- Accessi a Internet per ogni esigenza: F3, F3Pro, F4 e F5 - http://internet.ngi.it
- Private Network
- Game Server list
- Tutte le news aggiornate sul mondo del NetGaming
- Server Rent
- NGAP: NetGamer Authentication Protocol
- Forum di discussione
- NGI Magazine
- NGI ShOP

www.ngi.it - e.mail: staff@ngi.it

UFFICIALE!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER TOP 20

La classifica di GMC, in collaborazione con il periodico Trade Interactive Multimedia

TIM TRADE INTERACTIVE MULTIMEDIA

1 - FIFA 2002 (EA)	NOV 01, 9
2 - Scudetto 2001/2002 (Eidos)	DIC 01, 8
3 - Flight Simulator Pro 2002 (Microsoft)	NAT 01, 9
4 - Stronghold (Take 2)	DIC 01, 7
5 - Commandos 2 (Eidos)	NOV 01, 8
6 - Max Payne (Take 2)	SET 01, 9
7 - Rogue Spear Black Thorn (Ubi Soft)	NAT 01, 7
8 - Druuna Morbus Gravis (Microids)	SET 01, 5
9 - Myst III Exile (Ubi Soft)	SET 01, 8
10 - Civilization III (Infogrames)	DIC 01, 8
11 - C&C Red Alert 2: Yuri's Revenge (EA)	NAT 01, 7
12 - Empire Earth (Sierra)	NAT 01, 8
13 - Operation Flashpoint (Codemasters)	AGO 01, 9
14 - Age Of Empires 2 (Microsoft)	DIC 99, 9
15 - Diablo II: Lord Of Destruction (Sierra)	AGO 01, 8
16 - Necronomicon (Microids)	GIU 01, 7
17 - Europa Universalis (Strategy First)	MAG 01, 6
18 - Harry Potter e la Pietra Filosofale (EA)	GEN 02, 6
19 - Rally Championship Xtreme (Actualize)	NOV 01, 7
20 - Cossacks (CDV)	GIU 01, 8

OLTRE LE ALPI

Diamo un'occhiata a quello che succede questo mese nelle classifiche di vendita negli Stati Uniti e in Gran Bretagna...

STATI UNITI	GRAN BRETAGNA
1. Dark Age of Camelot	1. Harry Potter
2. C&C: Yuri's Revenge	2. Scudetto 2001/2002
3. The Sims	3. Civilization III
4. Civilization III	4. Aliens Vs Predator 2
5. RolleCoaster Tycoon	5. FIFA 2002

Games RADAR .it

IN AVVICINAMENTO

Quanto manca al momento in cui potremo installare il nostro gioco preferito sul computer? Ce lo rivela il "radar" del magazine on-line www.gamesradar.it!

I PIU' ATTESI

GIOCHI DEL MESE

Ogni mese, Giochi per Il Mio Computer seleziona alcuni fra i migliori titoli disponibili nei negozi. Se abbiamo intenzione di regalarci o regalare un gioco, oltre alle prove del mese, ci conviene dare un'occhiata a questa pagina!

MAX PAYNE
(Set 01, 9)

Un gioco che farà storia. Una mirabile sintesi di azione e sparatutto, che porta sugli schermi dei nostri computer le tecniche e i ritmi dei più acclamati successi cinematografici, come "Matrix". Un susseguirsi di colpi di scena e trovate brillanti lungo trenta livelli.

FIFA 2002
(Nov 01, 9)

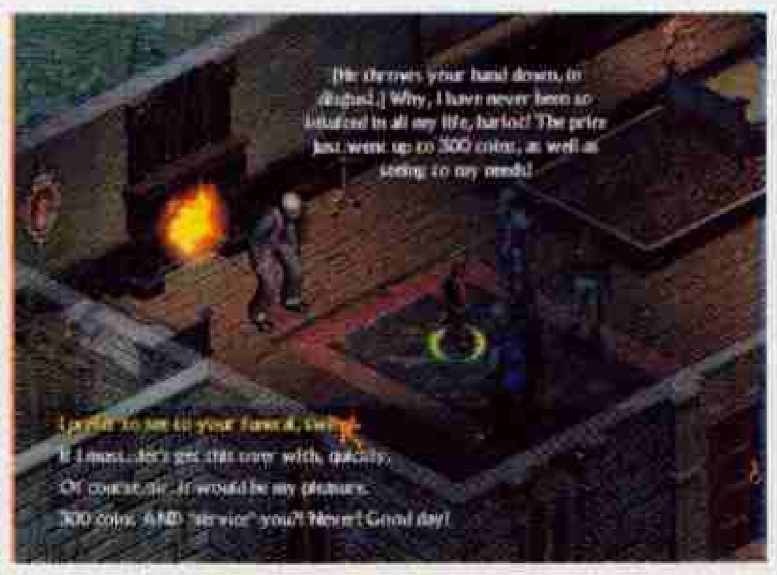
Il grande calcio per computer nella tradizione EA torna a imporsi all'attenzione degli appassionati. Tante novità e uno stile più aggressivo, fanno di quella del 2002 l'incarnazione più riuscita della serie. Se amiamo le emozioni lunghe novanta minuti, non abbiamo molte alternative a *FIFA 2002*.

F1 2001
(Ott 01, 8)

La Formula 1 aggiornata alla stagione 2001. Curato nei dettagli ed estremamente giocabile, *F1 2001* ci offre la sensazione senza pari di pilotare una quattro ruote contro avversari computerizzati agguerriti e competenti. Al momento, è il simulatore di guida più elettrizzante.

GHOST RECON
(Nat 01, 8)

Il "Ghost", uno dei più esclusivi corpi scelti dell'esercito degli Stati Uniti, richiede la nostra collaborazione per salvaguardare l'equilibrio mondiale. Avremo a disposizione ben tre squadre d'assalto, che gestiremo grazie a uno schema di gioco immediato, immersi in una cornice grafica evocativa.



ARCANUM
(Ott 01, 8)

Cosa succede quando la magia si sposa alla scienza? Scopriamolo con *Arcanum*, un gioco di ruolo in cui elfi e orchi usano la metropolitana. Grazie a un sistema di creazione del personaggio molto elaborato, affronteremo ricerche misteriose, in un mondo ricco di meraviglie.

EMPIRE EARTH
(Nat 01, 8)

Il padre di uno dei titoli strategici più amati torna alla carica, offrendoci un gioco che copre 500.000 anni di Storia. Di epoca in epoca, le nostre conquiste segneranno il passo della civilizzazione, ponendoci al comando di unità che spaziano dalle bande di cavernicoli ai Robot da battaglia.

ALIENS VS PPREDATOR 2
(DIC 01, 8)

Alien, Predator e Marine spaziali vengono ributtati nella mischia, in un gioco che migliora le atmosfere del suo predecessore e ci fa vivere una storia degna di una pellicola hollywoodiana. Non lasciamoci sfuggire l'occasione di vivere ben tre lotte per imporsi al vertice della catena alimentare dell'universo.

FLIGHT SIMULATOR 2002
(Nat 01, 9)

Il re dei simulatori di volo reclama il trono con questa nuova incarnazione. La grafica completamente rinnovata e la funzione che introduce il controllo del traffico aereo, ne fanno una chicca da non perdere. Disponibile in due versioni, *FS 2002* è adatto a chiunque ami volare, e non solo sul computer.

CIVILIZATION III
(Dic 01, 8)

L'ultima incarnazione di un classico della strategia su computer ci permetterà di seguire lo sviluppo di una civiltà durante il suo intero arco evolutivo. Dalle prime comunità di uomini alla conquista siderale, scriviamo la nostra versione della Storia a suon di conquiste militari, di egemonia culturale e imperi commerciali.

STIAMO ANCORA ASPETTANDO

Alcuni titoli procedono lenti e, a volte, non arrivano.

SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER
(Croteam)

La data di lancio per la seconda avventura dell'eroe più serio nella storia del genere sparatutto è stata spostata a febbraio. Il gioco è ufficialmente terminato, ma la casa produttrice Take 2 non vuole rischiare che il suo successo venga soffocato dalla distribuzione di altri titoli, destinati a debuttare sul mercato nelle prossime settimane. Attendiamo, quindi, che l'onda lunga natalizia ci conduca tra gli aztechi, in compagnia di Sam.

LEGO BIONICLE: THE LEGEND OF MATA NUI
(Saffire)

Il gioco d'azione e avventura, che vedeva protagonisti i personaggi della nuova serie di giocattoli Lego, è stato definitivamente cancellato. Il titolo è stato sottoposto a un attacco legale da parte di tre tribù polinesiane, intenzionate a farne cancellare lo sviluppo in quanto lesivo della loro identità culturale e linguistica. Sembra che i maori abbiano vinto la loro battaglia, anche se Lego motiva questa cancellazione con problemi tecnici e qualitativi.

GIOCHIAMO IN RETE NETNEWS

GAMESRADAR

www.gamesradar.it

Il magazine online curato dallo stesso team di GMC possiede anche un Forum, il punto di incontro con la redazione e con altri appassionati di videogiochi: corriamo a registrarci e diciamo la nostra!

INTERVISTA CON ADSO DA MELK

MULTIPLAYER E DINTORNI: DUE CHIACCHIERE CON UNO DEI PROTAGONISTI INDISCUSSI DELLA SCENA ITALIANA.

LO scopo principale di questa chiacchierata era quello di chiarire la situazione di NGI, il più noto server di gioco online nel nostro paese, e di capire perché alcuni dei suoi servizi sono diventati a pagamento.

Come spesso capita, però, il discorso si è esteso anche ad altri temi, proponendo molteplici spunti di riflessione per chiunque sia interessato, anche solo marginalmente, al fenomeno multiplayer. Al momento di questa intervista, inoltre, Adso stava per partire per le olimpiadi dei videogiochi, e possiamo controllare se l'emozione della vigilia dell'impegno ha giocato brutti scherzi alla squadra del tricolore, consultando i risultati ufficiali su gamesradar.it. Lasciamo dunque la parola ad Adso da Melk, al secolo Luca Cassia, fondatore e coordinatore della comunità di NGI.

GMC Sei prossimo alla partenza per le olimpiadi dei videogiochi, come ti senti?

Adso Bene grazie. C'è sono solo un po' di ansia per l'impegno di Seoul.

GMC Come pensate di piazzarvi? Avete le possibilità per ottenere buone posizioni nei confronti del resto del mondo?

Adso Esistono dei pronostici, fatti da siti autorevoli come XS Reality, che piazzano un italiano al 3° posto di *Unreal Tournament*. I ragazzi sono abbastanza sicuri di avere buone possibilità con *BroodWar*, l'espansione di *Starcraft*. Per quanto riguarda gli altri giochi e specialità, non azzardo nulla.

Sarà invece interessante vedere come hanno intenzione di organizzare lo show: la loro intenzione non è solo quella di far giocare tanti ragazzi da tutto il mondo, ma di rendere il tutto un vero e proprio evento televisivo, "vendibile" come qualunque altro programma.

GMC Esistono già un paio di televisioni satellitari dedicate ai videogiochi (VG, da qui in poi).

Adso Sì, ma sono indirizzate ai videogiocatori. Qui l'esperimento è un altro, cioè cercare di costruire uno spettacolo interessante sia per gli appassionati, sia per chi di VG non ne capisce. Lo scopo non è quello di avere ore e ore di canale tematico, o meglio, non solo. È fondamentale cercare di coinvolgere la CNN e altri canali solitamente distanti da queste situazioni. Vorremmo far capire quanto può essere "E-sportivo" un evento del genere. D'altronde, in televisione esiste un programma come Robot Wars.

GMC Una considerazione sorge spontanea: come fare a rendere una partita a *Counter Strike* o a *Quake 3* interessante per uno spettatore esterno, soprattutto se non è un appassionato?

Adso La sfida è proprio quella: bisogna trovare un nuovo linguaggio. Mandare le schermate o un demo non basta, nemmeno con il commento di un cronista. Quando sono stato in Corea, ho visto che trasmettevano in TV le partite di *FIFA* (hanno una lega molto forte) con il commento in inglese, che noia! Piuttosto guardo una partita "vera" di serie Z. La sfida è dunque quella di indovinare il miscuglio di messaggi per arrivare, con video, voce e montaggi, a far capire quanto sia bella tatticamente una partita, per esempio, a *Counter Strike*.

GMC È vero, i videogiochi devono entrare anche nel mondo di chi non è appassionato. Con la PlayStation, Sony è riuscita a farlo. Succederà anche nel mondo dei computer?

Adso Sono due cose molto diverse. Per esempio, non mi definisco un videogiocatore, bensì un "netgamer".

Alle Olimpiadi in Corea parteciperà una agguerritissima squadra battente il tricolore: in bocca al lupo!

Adso in tutta la sua maestà: starà pensando alla sua nuova railgun?

Non voglio un titolo nuovo ogni due settimane. Quindi, sono d'accordo con la diffusione di massa dei videogiochi, ma l'e-sport è un'altra cosa; un po' come la bicicletta: puoi avere una Graziella o una Mountain Bike, si pedala sempre, ma la cosa è parecchio differente.

GMC Passiamo alla questione più "spinosa": NGI è, in parte, a pagamento... perché?

Adso Vorrei sottolineare come NGI non sia a pagamento, semplicemente esistono una serie di servizi aggiuntivi riservati a chi si abbona. Questo è molto importante. In effetti, solo il 20% circa dei servizi sarà a pagamento, principalmente per 2 motivi. Il primo è banale. Fino a oggi ci sono stati, nel campo del multiplayer, tre attori: chi vende il gioco (intendo tutti , dallo sviluppatore fino al distributore), chi lo fa giocare online (NGI, GameOnline, GIB, etc) e, infine, i giocatori. Questa ipotetica catena (parlo di titoli strettamente online, come *Tribes 2*, *Q3*, *UT* o i vari MMORPG) è esistita senza che chi produce o chi gioca si interessasse dei costi vivi del secondo attore. Se quest'ultimo (il Game Service Provider, GSP) vuole sopravvivere deve poter ripagare i propri costi. Forse questo è un discorso che esula un po', anche perché non è certo con i proventi dei servizi di gioco online che NGI si ripaga o si ripagherà. Diciamo che è giusto presentare le cose come stanno. Il secondo motivo è che per poter generare servizi aggiuntivi è necessario avere una "elite" di utenti che ci credono, non sono più anonimi e hanno voce in capitolo. Da qui l'idea di creare il private network. Una sorta di "Golf Club" del multiplayer, con "campi" privati e mantenuti da chi aderisce al club.

GMC Praticamente, cercate di "avvantaggiare" chi vuol far più di una partita o chi desidera scalare una classifica, dandogli un riconoscimento.

Adso Non solo, vogliamo sconfiggere l'anonimato, che è la vera piaga di tutti i servizi in Internet.

GMC Che vantaggi si avrebbero?

Adso Una serie di servizi aggiuntivi, come il NGAP, NetGamer Authentication Protocol, un protocollo sviluppato da noi che permette di essere autenticato sui server. In pratica, ci si abbona al servizio, si "deposita" il nickname e si ottiene un PIN (Personal Id Number). Accedendo a un server NGAP si è identificati univocamente, e nessun altro può avere quel nick, così come non lo si può cambiare in gioco. In pratica, incontrando Cocis (noto esponente del clan *Q3* dei Tulls) su un server NGAP si è certi che sia proprio lui. Pensa che effetto ha tutto ciò sulle classifiche.

C'è poi la league, finalmente con dei premi in denaro. Prova a immaginare una league con server NGAP: il clan che deve giocare quella sera dà la formazione in anticipo, e il server accetta solo i membri inseriti. Si tratta, insomma, di una serie di servizi professionali: chi vuole farsi la "partita per mezzoretta" avrà sempre un server gratuito dove divertirsi.

GMC Vi orientate, quindi, a chi vuole fare del gioco più di una passione... magari una professione vera e propria?

Adso Quella è la punta dell'iceberg! In realtà, puntiamo a chi vuole giocare con divertimento. Si eliminerebbero tutti i cheater (chi fa uso di trucchi) e gli spammer: chi aderisce al "club" sottoscrive un regolamento rigidissimo, e se viene sorpreso a bestemmiare, per esempio, non potrà giocare per un bel po'. Del resto, chi si iscrive al tennis club non lo fa perché vuole diventare il numero uno nella classifica ATP: ci va perché il campo parrocchiale non gli dà i servizi che cerca.

GMC Un' ultima domanda: come farete a scoprire i cheater? Ci si basa sulla fiducia?

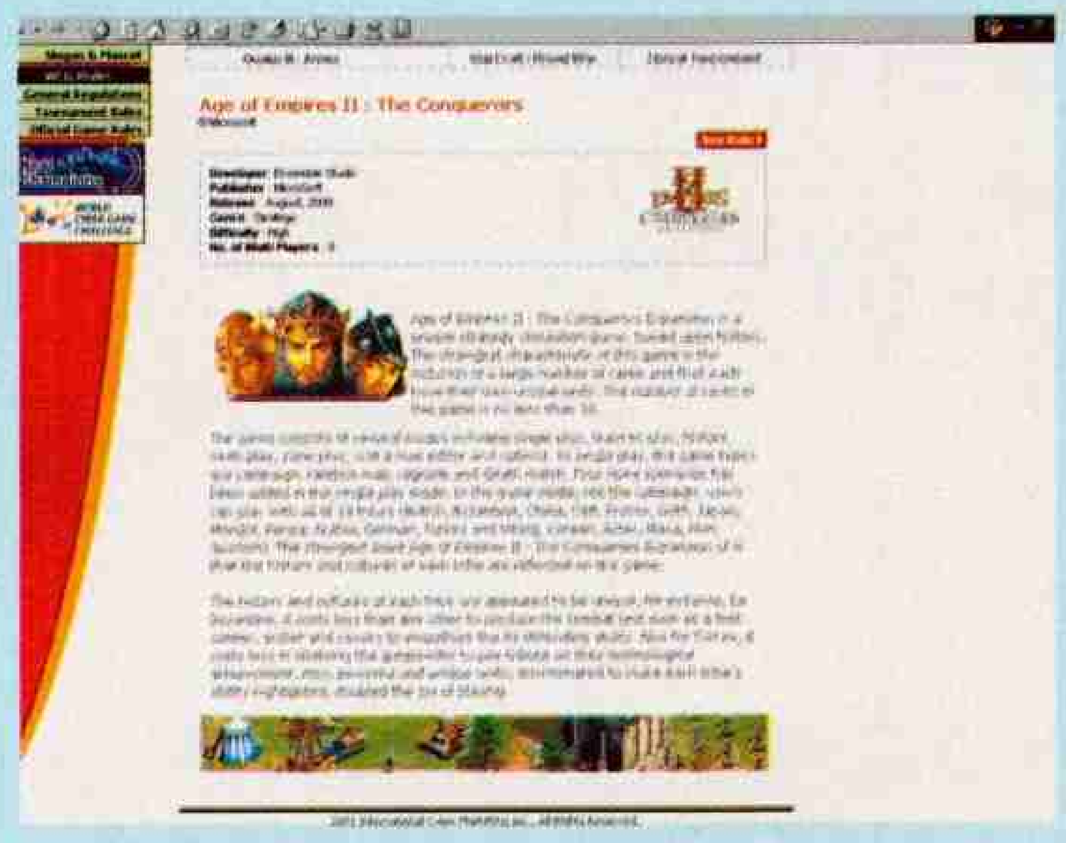
Adso Già adesso, chi viene scoperto a barare in *Counter Strike* grazie al programma PunkBuster è punito, per esempio. È ovvio che non si può essere infallibili; quanti rigori non vengono assegnati dagli arbitri (o viceversa)?

GMC E per quanto riguarda l'uso di driver particolari, come quelli di Asus che permettevano di vedere attraverso le pareti? Sarà possibile scoprirli, in un modo o nell'altro?

Adso Ci sono sempre più programmi a disposizione degli amministratori, come lo Screen Buster per *Counter Strike*, che "stampa" la videata di un giocatore a caso su un sito Web... è una specie di controllo antidoping.

GMC Grazie del tempo che ci hai dedicato e in bocca al lupo per Seoul.

Adso Grazie e ciao a tutti



HTTP://WWW.PLANETHALFLIFE.COM/HOSTILEINTENT

INTENTI OSTILI...

Un nuovo Mod per Half-Life *sulla falsariga di* CounterStrike. *Squadra che vince non si cambia!*

Il titolo appartiene alla nuova conversione totale per *Half-Life* nata dalle ceneri di *The Sherman Project*, una produzione che sembrava essere naufragata nel nulla ed è riuscita a salvarsi grazie alla dedizione di un gruppo di irriducibili appassionati. *Hostile Intent* dovrebbe comprendere tutte le idee che facevano parte del vecchio progetto con qualche notevole aggiunta. La conversione sarà fortemente improntata al realismo, e per uccidere un avversario basterà un semplice proiettile ben piazzato. Stesso discorso varrà per la resistenza e la fatica del personaggio che, come giusto, sarà impossibilitato a saltare per l'intera durata di una partita. I modelli saranno specifici per ciascuna delle mappe, mentre le armi varieranno secondo la squadra di appartenenza (terroristi, o forze speciali). Merita di essere sottolineata anche la presenza di una modalità in singolo che, seppure non all'altezza della sua controparte a più giocatori, ci vedrà affiancati a un team gestito interamente dall'Intelligenza Artificiale.

Per ora sono presenti solo le immagini delle mappe, ma fra non molto sarà disponibile una versione funzionante del Mod.

LA POSTA DI [GMC]KEVORKIAN

Un salutino di corsa, ragazzi. Questo mese, visto che si parla di cose che mi premono, non ho molto spazio per dilungarmi in preamboli. Non temete, però: sul prossimo numero non risponderò neanche a una lettera, e vi racconterò solo di come ho passato le mie giornate! Per due pagine! Anzi, per dieci! Anzi, mi prendo tutta la rivista! Ora scusate, ma devo andare. Ci sono dei signori in camice bianco che dicono che mi devono fare un'iniezioncina...
gmc.kevorkian@futuremediaitaly.it

Ciao Kevorkian, approfitto della tua conoscenza del mondo dei giochi online per chiederti alcune cose molto importanti. Fino a oggi, avevo un collegamento ADSL (Galactica); da qualche giorno mi sono abbonato a FastWeb e, siccome nel mio quartiere (di Genova) la fibra ottica non sarà ancora attiva per almeno 6 mesi, avrò un'altra ADSL, ma questa volta con IP di rete privata. Ho paura che questo crei problemi con molte attività Internet e anche con i giochi online. Ne sai qualcosa?
Ciao e complimenti a tutta la redazione per la rivista.
Claudio P.

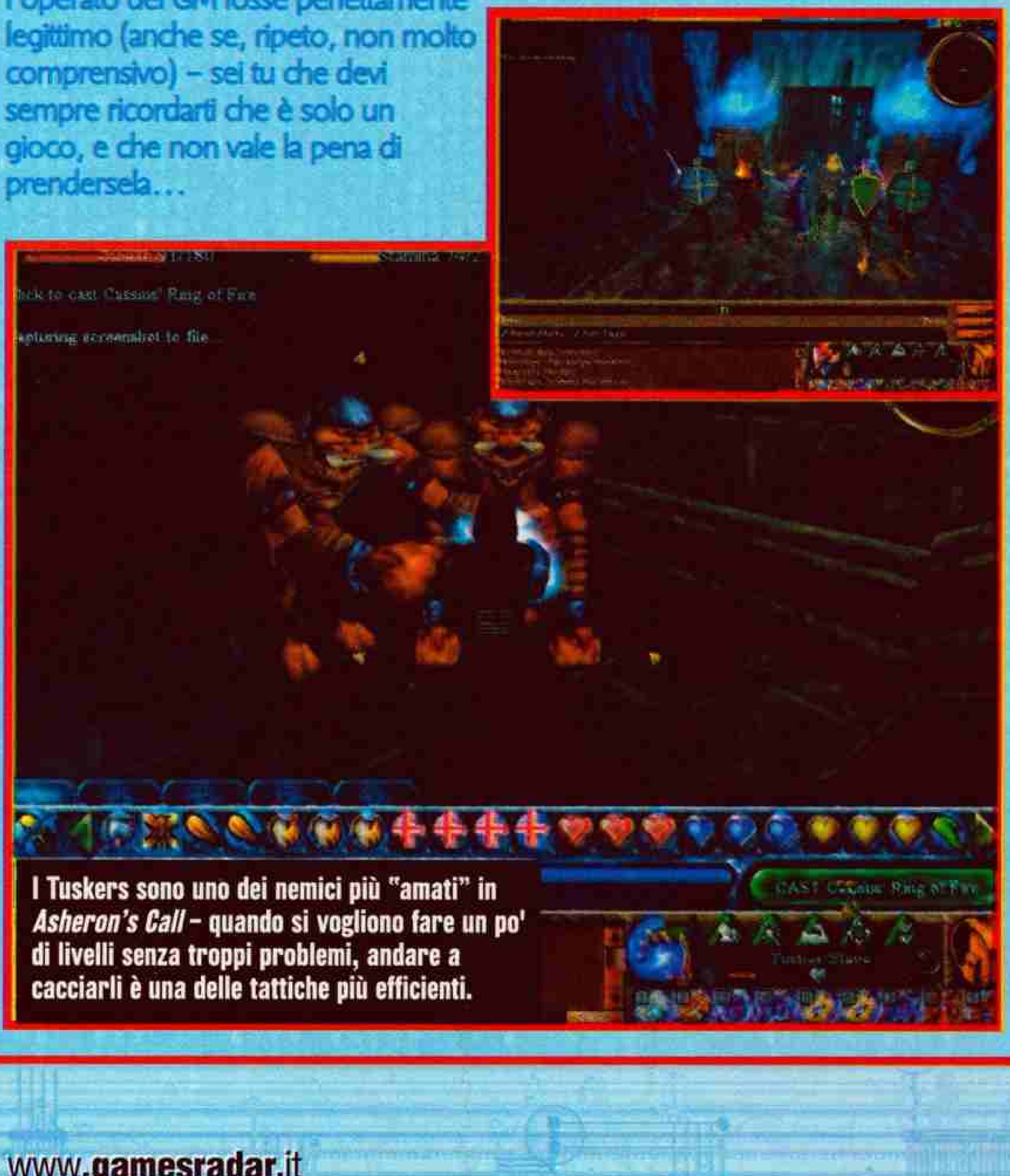
Esimio Claudio, credo che tu stia un pochino sopravvalutando la mia conoscenza – non sono certamente un esperto di reti! Comunque, ti posso dare una risposta basata sulla mia esperienza personale: non dovresti avere nessun tipo di problema, dato che il tuo indirizzo IP sulla rete interna di Fastweb dovrebbe venire "tradotto", in modo tale che i computer esterni alla rete possano comunque comunicare con il tuo (anche se non sanno esattamente quale è).
Tieni conto, comunque, che questa è una risposta di carattere generale. Già che ci sei, scrivimi di nuovo e raccontami le tue esperienze!

Egregio Kevorkian, sono un appassionato di avventure grafiche che ha recentemente scoperto il piacere del gioco di ruolo online grazie a *Baldur's Gate II*. Ora, però, vorrei passare a un gioco di ruolo puramente online, e qui chiedo il tuo consiglio. Il primo che mi è saltato in mente è *Ultima Online*, però le critiche nei suoi confronti non sono state tutte positive, senza considerare che ormai è piuttosto datato.
Gli unici altri titoli del genere che conosco sono *Everquest* e *La Quarta Profezia*, e volevo sapere se per te ci sono altri titoli degni di nota, quale tra questi è il migliore, e se mi conviene aspettare l'uscita di qualcos'altro, sempre che non sia necessario attendere troppo.
Grazie.
Caesar

"Egregio" a chi, scusa? Mica sono un impiegato del Catasto, eh... Vabbè, comunque: premesso che dissento *completamente* dalla definizione di *Ultima Online* come "gioco datato" (e dovresti sapere che io ci gioco come un pazzo), tu mi chiedi quali altri titoli valga la pena di vedere. Innanzitutto, ti propongo *Asheron's Call*, che è già stabile da qualche tempo e si sta dimostrando un ottimo titolo, con un eccellente staff di sviluppatori che continuano ad aggiungere nuovo materiale e ambienti. Se, invece, vuoi rischiare qualcosina di più, probabilmente *Anarchy Online* è indicato – è abbastanza recente, per cui dovrebbe essere meno difficile acclimatarsi, però inizia già a essere un gioco maturo e affidabile. Tieni comunque conto che tutti i giochi online prevedono un certo tempo di ambientazione e di scoperta, che potrebbe essere anche un po' frustrante. Se lo superi, però, le soddisfazioni arrivano...

Mi appello a te, o grande Kevorkian, perchè tu, avendo giocato a tutto ciò che è online, ascolti ciò che devo dire. Il fenomeno di cui mi accingo a parlare è l'incarcerazione per uso di linguaggio volgare. Io gioco su uno shard non ufficiale di *Ultima Online*, e sono stato incarcerato perché ho insultato due personaggi giocanti che mi avevano ucciso e, dopo averlo fatto, si sono divertiti a prendermi in giro e a uccidermi nuovamente, nonostante mi avessero già derubato. Dopo avergli detto "gentilmente" che sono due repressi che scaricano la loro rabbia in *UO* ammazzando senza motivo, sono passato alle volgarità, che mi hanno dato soddisfazione, almeno finché non ho visto la figura ammantata del GM. Quest'ultimo, senza neppure sentire quello che avevo da dire, mi ha spedito in prigione, e ha disabilitato il comando per mandargli messaggi. Non ti pare eccessiva una pena di 3 giorni per aver espresso la mia frustrazione nei confronti di quei due vigliacchi?
DARKSOUL

Ahi ahi, caro Darksoul... Il primo incontro con i PK (per chi si sia collegato solo ora, sono i giocatori che ammazzano altri giocatori) è sempre il peggiore, e tu lo hai scoperto nel modo più sgradevole. Anzi, nel tuo caso, si è aggiunta la beffa al danno (e, fossi in te, mi lamenterei in separata sede con quel GM, per manifesta mancanza di empatia), però devi renderti conto del fatto che, se non usano trucchi o altro, i PK fanno qualcosa che è previsto dalle regole del gioco. Insultare, invece, è sempre vietato – non so quali siano i termini di utilizzo dello shard su cui giochi, ma scommetto che viene esplicitamente stabilito che gli insulti, in particolare di un certo tipo, vengono puniti. Insomma, temo che l'operato del GM fosse perfettamente legittimo (anche se, ripeto, non molto comprensivo) – sei tu che devi sempre ricordarti che è solo un gioco, e che non vale la pena di prendersela...



I Tuskers sono uno dei nemici più "amati" in *Asheron's Call* – quando si vogliono fare un po' di livelli senza troppi problemi, andare a cacciarli è una delle tattiche più efficienti.

TRUCCHI IN RETE

ASHERON'S CALL
Inseriamo uno dei codici elencati qui di seguito durante le fasi di gioco, per attivare gli effetti corrispondenti.

Il personaggio salta e rimane in aria come in una vecchia pubblicità della Toyota (?) *ATOYOT*
Il personaggio crea un pupazzo di neve *SNOWANGEL*
Il personaggio esegue un balletto *TEAPOT*
Il personaggio esegue il balletto di YMCA e lascia delle impronte scintillanti *YMCA*
Il personaggio indica e ride *MOCK*
Il personaggio si mette le mani sui fianchi e ride *AKIMBO*
Il personaggio veleggia seduto nell'aria *AFK*
Il personaggio medita *MEDITATE*
Il personaggio implora misericordia *PLEAD*

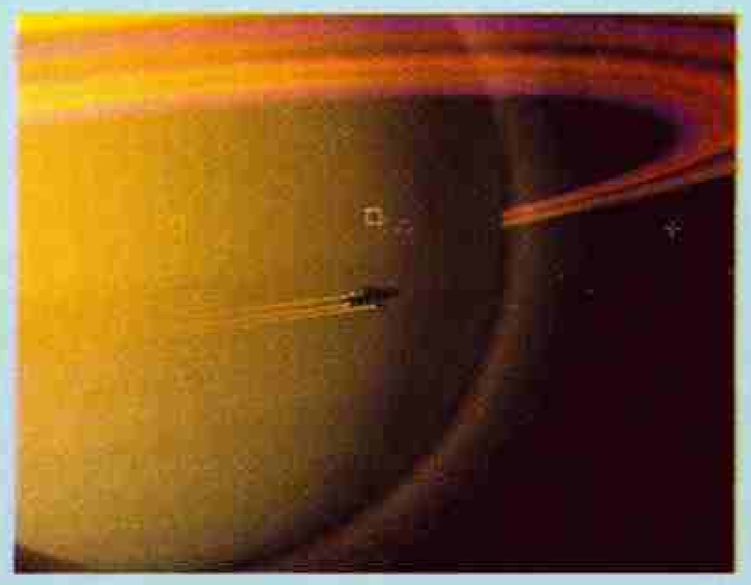
HTTP://WWW.DARKSPACE.NET/EN

PRIGIONIERI DI UNO SPAZIO OSCURO...

Frontier in versione multiplayer? Chissà perché non ci pensa nessuno...

L'ambientazione di *DarkSpace* è quella di un universo fortemente politicizzato, ricco di intrighi diplomatici, astuzie economiche e guerre più o meno nascoste. Tutte le principali fazioni in lotta ostentano apertamente una reciproca ostilità, mentre gli avamposti più isolati cercano di fiutare il vento e si proclamano neutrali. In questa situazione delicata e complessa ci troveremo a pilotare una piccola astronave, nel tentativo di conquistare un posto di rilievo nei giochi di potere, magari come ammiragli per una delle tre fazioni principali. Il gioco sarà fortemente impostato al multiplayer, con centinaia di partecipanti a ostacolarsi e collaborare, nel tentativo di proteggere la propria fazione di appartenenza. Naturalmente, il mondo di *DarkSpace* vivrà di vita propria e si evolverà anche in maniera indipendente dalle azioni dei giocatori. Il titolo potrà vantare una realizzazione grafica di tutto rispetto, e una capacità di gestione del gioco in gruppo capace di spaziare dalla scaramuccia uno contro uno, alle battaglie campali con più di 200 astronavi. Vale anche la pena di sottolineare che ogni fazione sarà originale, a partire dai mezzi di trasporto e da combattimento per finire con le armi. Le condizioni di vittoria saranno differenti in ogni scenario e obbligheranno i giocatori a elaborare strategie sempre nuove e metodi di combattimento alternativi. In definitiva, ci troviamo davanti a un progetto molto interessante, che merita senza dubbio una certa attenzione. Che sia nato il nuovo *Frontier*?

Le immagini dello spazio profondo sono sicuramente molto suggestive: speriamo che la trama sia all'altezza.



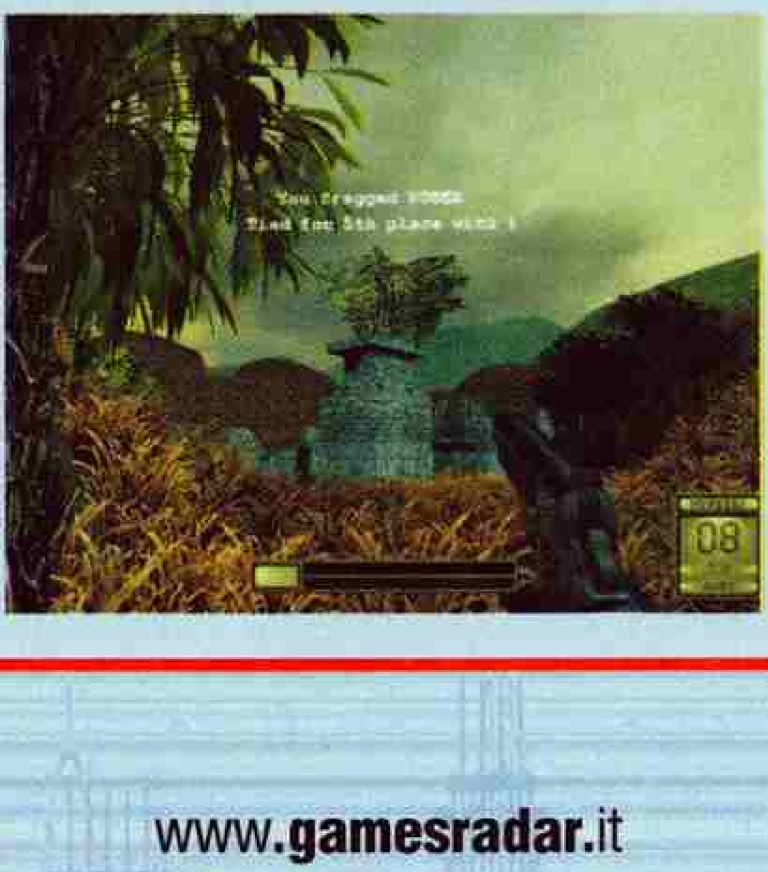
HTTP://WWW.ACTIVISION.COM

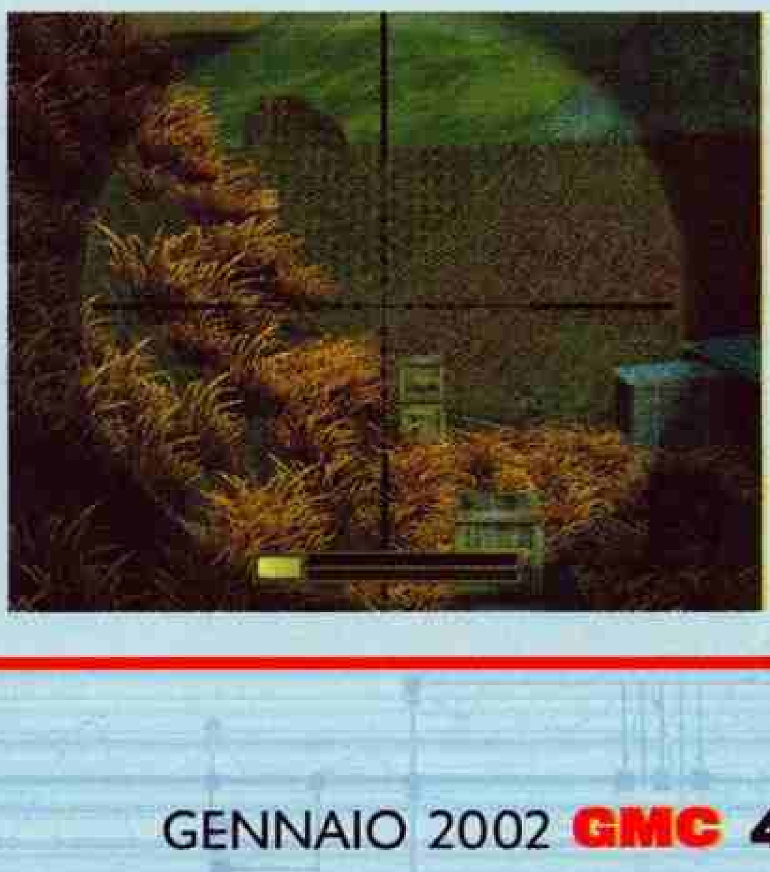
SOLDIER OF FORTUNE 2 ANCHE IN MULTIPLAYER!

Il ritorno di John Mullins sugli schermi dei nostri computer diventa ancora più interessante!

L'annuncio a sorpresa di Raven Software è stato accolto con piacere da tutti gli appassionati di sparatutto in soggettiva. In aggiunta alla già corposa sezione dedicata al giocatore singolo, infatti, il nuovo prodotto di Raven dovrebbe comprendere sia la modalità "Tutti contro Tutti" (deathmatch), sia la possibilità di giocare una sfida a squadre (team deathmatch). Programmato basandosi sul sistema grafico di *Quake 3: Arena* e potenziato dalla tecnologia "GHOUL 2", *Soldier of Fortune 2: Double Helix* è il seguito delle avventure del soldato di ventura John Mullins, questa volta alle prese con una cospirazione criminale che terrorizza il mondo intero, sfruttando un'arma di distruzione di massa. Il primo episodio aveva fatto discutere per la quantità di scene cruente che contraddistinguevano l'azione di gioco, oltre che per il realismo nella riproduzione delle armi. Come già si è potuto apprezzare dalle prime immagini, il seguito non sembra essere da meno. Raven, in ogni caso, ha promesso di inserire nella versione finale del titolo la possibilità di limitare a priori il contenuto di violenza e di sangue. Al di là dell'apparenza, comunque, il gioco vero e proprio promette di essere veloce e frenetico, e metterà a disposizione dei giocatori più di 12 armi differenti e 100 modelli digitali.

Sarebbe stato un peccato non godere del realismo di *Soldier of Fortune 2* anche nella modalità multiplayer.





ULTIMA ONLINE

PER LE STRADE DI BRITANNIA

Alchimisti carpentieri e minatori, prepariamoci ad affrontare la terza dimensione alla ricerca dei libri del sapere.

Ecco come si presenta la bottega dell'alchimista nella città dei Gargoyle.

Era da tempo che volevamo andare a fare un giro a Ilshenar, dopo che Origin aveva apportato alcune novità per rilanciare questi nuovi territori. Dobbiamo dire che l'operazione di rinnovamento è riuscita e, dopo un inizio difficoltoso, le nuove terre di Ilshenar hannio cominciato ad attirare molti giocatori, al contrario di quanto è successo con le Lost Land. All'inizio, gli avventurieri hanno disertato questi mondi a causa del cambio di visuale e del ritardo di connessione (lag) piuttosto elevato, ma ora quest'ultimo aspetto è stato notevolmente migliorato, e con l'abitudine anche l'aggiunta della terza dimensione si è dimostrata un piacevole diversivo.

Abbiamo deciso di esplorare Ilshenar a causa della presenza di tre nuovi libri, necessari per costruire o trovare oggetti inediti. Le professioni interessate sono l'alchimista, il carpentiere e il minatore. Un Gran Master (GM da adesso in poi) alchimista, leggendo il libro glassblowing, potrà costruire nuove bottiglie e alambicchi colorati, nonché una simpatica clessidra. Un GM carpentiere, leggendo il libro stonecrafting, sarà in grado di realizzare molti oggetti in pietra, tra cui alcuni mobili e quei vasi che prima erano oggetti rari. Il GM minatore invece, istruendosi con i nuovi tomi a sua disposizione, potrà estrarre della sabbia speciale, necessaria per la costruzione delle bottiglie, oltre a procurarsi il granito necessario al carpentiere per la costruzione dei nuovi oggetti. Questa premessa era necessaria per capire come mai abbiamo rischiato di attraversare un piccolo sotterraneo per arrivare alla città dei Gargoyle. L'ingresso migliore, oltre che il più vicino, è quello di Honor, per cui rechiamoci nel gate più vicino e scegliamo di entrare in Ilshenar attraverso lo shrine Honor. A questo punto, dobbiamo per forza dirigerci nella gola che punta Ovest e, fatti pochi passi, giriamo a destra puntando verso Nord, dove cercheremo l'ingresso alla Central Area per poi sbucare nel Dragon's Lair.

Prima di entrare, però, ricordiamoci di lanciare l'incantesimo Light, altrimenti ci troveremo davanti a un muro completamente buio. Fatto ciò, puntiamo verso sud, dove rinverremo l'uscita per il deserto e, girando a destra (ovest), arriveremo alla città dei Gargoyle.

I Gargoyle che troviamo nella città sono dei normali mercanti, che risponderanno alla solita richiesta "vendor buy". Ci venderanno i libri al prezzo di circa 10.000 gp, una cifra che, a nostro parere, vale la pena di spendere.

Molto probabilmente, Ilshenar verrà ulteriormente rilanciata quando uscirà *Lord Blackthorn's Revenge*, la nuova espansione di cui abbiamo parlato lo scorso mese. Per poter esplorare le nuove terre sarà necessario passare da Central Ilshenar, e per questo motivo consigliamo di esplorare in anticipo le terre in 3D di *UO*.

Anche questo mese abbiamo finito il nostro pellegrinare per Britannia, per qualsiasi novità o domanda su *UO* potete scrivere all'indirizzo

Red_Stain@uomail.com
CTRL B a tutti.

INDIRIZZI UTILI

- Il gruppo di discussione di *UO*: it.comp.giochi.rpg.ultimaonline
- Per iscriversi alla mailing list italiana di *UO* basta mandare un messaggio di posta in bianco a questo indirizzo uo4italy-subscribe@yahoogroups.com
- il sito del mese:: http://www.gatecentral.com/ultima, un bel portale per sapere tutto su *UO*

I MAGNIFICI 5

http://www.gameroommagazine.com/
Molte informazioni su tutti i titoli da sala giochi, dal 1989 a oggi.

http://www.bu22.com/
Un enorme archivio di vecchi giochi, per chiunque sia appassionato di emulazione.

http://www.sanrio.com/
Il sito ufficiale di "Hello Kitty"; come farne a meno?

http://www.carbon6.com/
Per saperne di più sui progetti futuri di American MacGee, il talentuoso programmatore di Alice.

http://toolbar.google.com
Uno strumento utile per chi usa spesso il motore di ricerca Google.

HTTP://COOP.DEUS-EX.ORG

COOPERANDO CON GLI DEI

Una nuova patch per il mitico Deus Ex, *stavolta non ufficiale, è alle porte.*

Deus Ex è riuscito a meritarsi la palma di miglior gioco del 2000. Nonostante all'inizio fosse stato concepito come semplice esperienza per il giocatore singolo, dopo qualche tempo è stata distribuita dagli sviluppatori una patch che permetteva di affrontare sfide online in modalità "Tutti contro Tutti" (deathmatch). Finalmente, un gruppo di volenterosi ha deciso di impegnarsi per espandere ulteriormente le possibilità di questo titolo nel multiplayer, sviluppando una patch che permetterà anche di impegnarsi in Rete in modalità cooperativa. Attualmente, i valenti programmatori stanno convertendo solamente le mappe presenti nella modalità a giocatore singolo, ma una volta pronta la versione definitiva, si concentreranno sullo sviluppo di nuovi livelli concepiti apposta per questa espansione. L'aspetto più interessante è che, al contrario della precedente incarnazione multigiocatore, si dovrebbero mantenere inalterati i concetti alla base del gioco originale, quali una trama di un certo spessore da seguire, con l'unica differenza che, questa volta, potranno esserci fino a 16 Denton contemporaneamente, ognuno con abilità specifiche.

Grazie a questo Mod potremo affrontare i livelli di *Deus Ex* anche insieme a qualche volenteroso amico.

sempre più alternativo
nelle prestazioni
Velocità sbalorditiva nel 3D e nel 2D unita ad una eccezionale qualità delle immagini, sia nelle alte che nelle basse risoluzioni.
nelle caratteristiche
Chipset Kyro II e Kyro
con Tile Architecture
Tecnologia HSR (Hidden Surface Removal)
EBM (Enviromental Bump Mapping)
FSAA (Full Scene Anti-Aliasing)
ad elevate risoluzioni.
nel prezzo
prestazioni ai vertici alla portata di tutti.
"Il KYRO II stupisce per le prestazioni di cui è capace."
(PC PROFESSIONALE)
Hercules
Hercules è una divisione
di Guillemot Corporation
3D PROPHET 4000 XT
32MB
3D PROPHET 4000 XT 64 MB
TV OUT
3D PROPHET 4500 64MB
Sound
Graphics
LCD Monitors
Video editing
new
PROPHETVIEW
720
Versione TV OUT con gioco EXILE in italiano
www.hercules.it

VOX POPULI

http://www.asheronslore.com/
Informazioni costantemente aggiornate sul gioco di ruolo online Asheron's Call.

http://www.livejournal.com/
Vogliamo pubblicare il nostro giornale online? Questo sito ci garantirà la banda e lo spazio sui suoi server.

http://www.geocities.com/smartsimz/
Se stiamo cercando delle skin per *The Sims* questo è il posto giusto.

http://digilander.iol.it/tsl/
La pagina del clan di un nostro affezionato lettore.

http://www.bletchleypark.org.uk/
Un sito che approfondisce la storia relativa all'Enigma, il famoso marchingegno molto caro agli appassionati di crittografia.

THE LEGEND OF MIR

LE CRONACHE DI MIR

Dopo mesi di peripezie, sembra giunta la fine per il magico mondo di Mir. Possibile che tutte le frontiere siano state esplorate?

No, nessuno ci ha chiesto davvero di rinunciare a Mir, e neanche è giunto il momento di appendere la cappa al chiodo e riporre la spada sul caminetto. Eppure... Perché un eppure che è lì a guardarci dritto negli occhi con fare di sfida, esiste eccome. Insomma, tutto quello che si poteva fare è stato fatto: i sotterranei del Woomataurus? Esplorati. Le cripte dello Zoomataurus? Violate. Più volte. Certo, la situazione si è fatta più interessante quando i corridoi sono diventati labirintici e i guardiani hanno cominciato a moltiplicarsi senza ritegno, falciando le compagnie meno organizzate e sfoltendo le comitive di sciagurati capitati lì per mera curiosità. Sì, è vero, i cunicoli delle miniere in Serpent Valley sono quanto mai contorti e interminabili, colmi di zombi orrendi e minerali preziosi, ma alzi la mano chi ha voglia ancora di restare solo al buio, per un'oretta di picconate gratuite a un muro spoglio e avaro.

La situazione si era mossa nella giusta direzione, poco più di un mese fa, quando era stato introdotto il sistema di obiettivi e missioni secondarie che avrebbero dovuto dare agli eroi di Mir un fine più specifico e stimolante, che non la semplice propensione alla lotta e all'annientamento dell'Oma di turno (le "Quest", per dirla con un termine tecnico). Un'occasione interessantissima, sfruttata solo a metà, o meglio trascurata da chi avrebbe potuto, invece, creare miriadi di sottotrame, avventure connesse tra loro, una ragnatela di relazioni coinvolgenti tra gli eroici personaggi e i luoghi più misteriosi di Mir.

Qualcosa deve cambiare, insomma, e deve cambiare in fretta, per il bene di un mondo virtuale e fantastico che rischia l'estinzione per mancanza di idee e occasioni. Un peccato, considerati gli spunti introdotti dagli aggiornamenti apparsi a più riprese, con oggetti magici inediti, mostri mai visti, livelli aggiunti ai labirinti più esplorati. Tutti elementi molto belli, certo, ma che da soli non bastano ad animare un universo troppo incentrato sul combattimento fine a se stesso, e ormai esplorato in ogni sua parte.

Vogliamo territori da visitare, orrendi mostri dagli incredibili poteri da abbattere, tesori avvolti nel mistero, trame da leggenda e, perché no, il modo di caratterizzare meglio e in modo unico il nostro eroe personale, l'alter ego fantastico che ci ha accompagnato in questi mesi e che meriterebbe un'attenzione migliore. Siamo giunti al termine di un viaggio o delle sorprese ci attendono ancora al varco? A Mir il compito di stupirci piacevolmente, ora o mai più!

Maya

Mir è giunto alla fine o i GameMaster hanno qualche sorpresa in serbo per noi?

HTTP://WWW.MIMESISONLINE.COM/

FILOSOFIA ONLINE

Essere in atto o in potenza? Scopriamolo grazie a un nuovo GdR Online Massive Multiplayer.

Siamo stufi di *Ultima Online*? *Anarchy Online* non ci ha convinto e gli altri MMORPG non stimolano la nostra fantasia? Perché allora non dare un'occhiata a *Mimesis Online*, che a detta degli sviluppatori si basa sulle teorie aristoteliche dell'essere in atto e essere in potenza, nonché della catarsi. Se queste premesse si concretizzeranno, e non saranno solo un bel modo per dire che il futuro (virtuale) è nelle mani di noi giocatori, lo potremo scoprire iscrivendoci al beta testing, attualmente già in corso. Il mondo che dovremo esplorare è quello sopravvissuto a un enorme cataclisma, nel quale i pochi superstiti dovranno lottare per la pura sopravvivenza, lanciandosi in avventure e unendosi ad altri gruppi di persone. Stando così le cose, potrebbe sembrare che la filosofia conti poco, ma Go Nagai nel suo fumetto "Violence Jack", dalla trama molto simile a quella di *Mimesis Online*, era riuscito a miscelare sapientemente i due aspetti. Speriamo che anche gli sviluppatori di questo gioco siano in grado di farlo, aggiungendo la fondamentale componente interattiva.

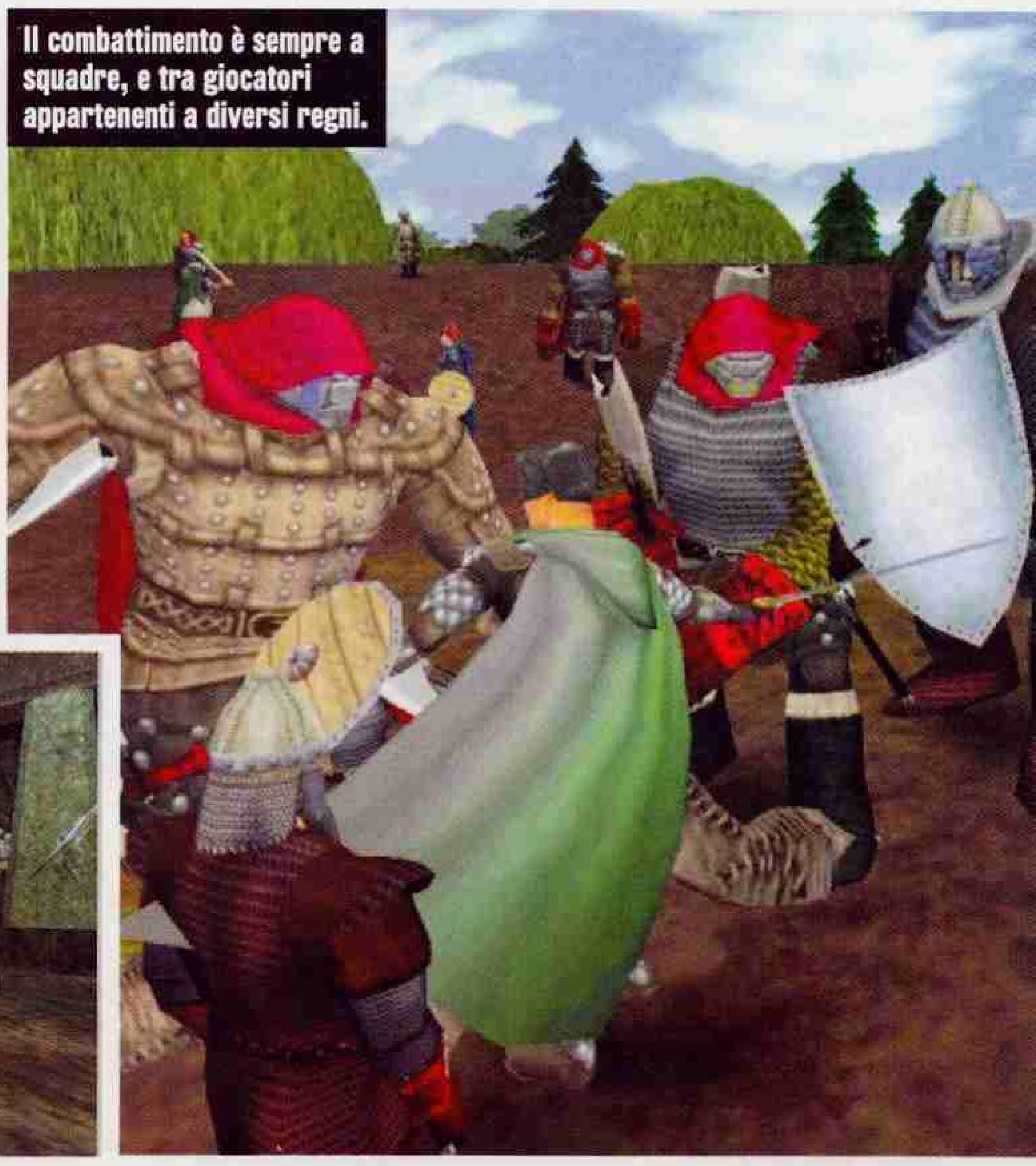
La filosofia sarà solo un modo per attirare l'attenzione o un vero punto di forza del gioco?

apri
le orecchie
L'ULTIMA FRONTIERA
DEL SUONO DIGITALE
Per i videogiocatori estremi
Per i patiti del DVD
Per gli amanti della musica
Numero 20 - Foto: Alessandro Vicario
Hercules®
Hercules è una divisione
di Guillemot Corporation
XPS
510
XPS
210
Sound
Graphics
LCD Monitors
Video editing
SOUND CARD & RACK
Hercules
Game Theater
XG
The next level in gaming sound
SOUND CARD
Hercules
Gamesurround
FORTISSIMO II
SOUND CARD
Hercules
MUSE XL
www.hercules.it

DARK AGE OF CAMELOT

I Cavalieri della Tavola Rotonda si preparano a combattere... in Rete!

Le armi fanno riferimento alle leggende e alla mitologia del periodo. Questo sembra essere un martello magico!


Il combattimento è sempre a squadre, e tra giocatori appartenenti a diversi regni.

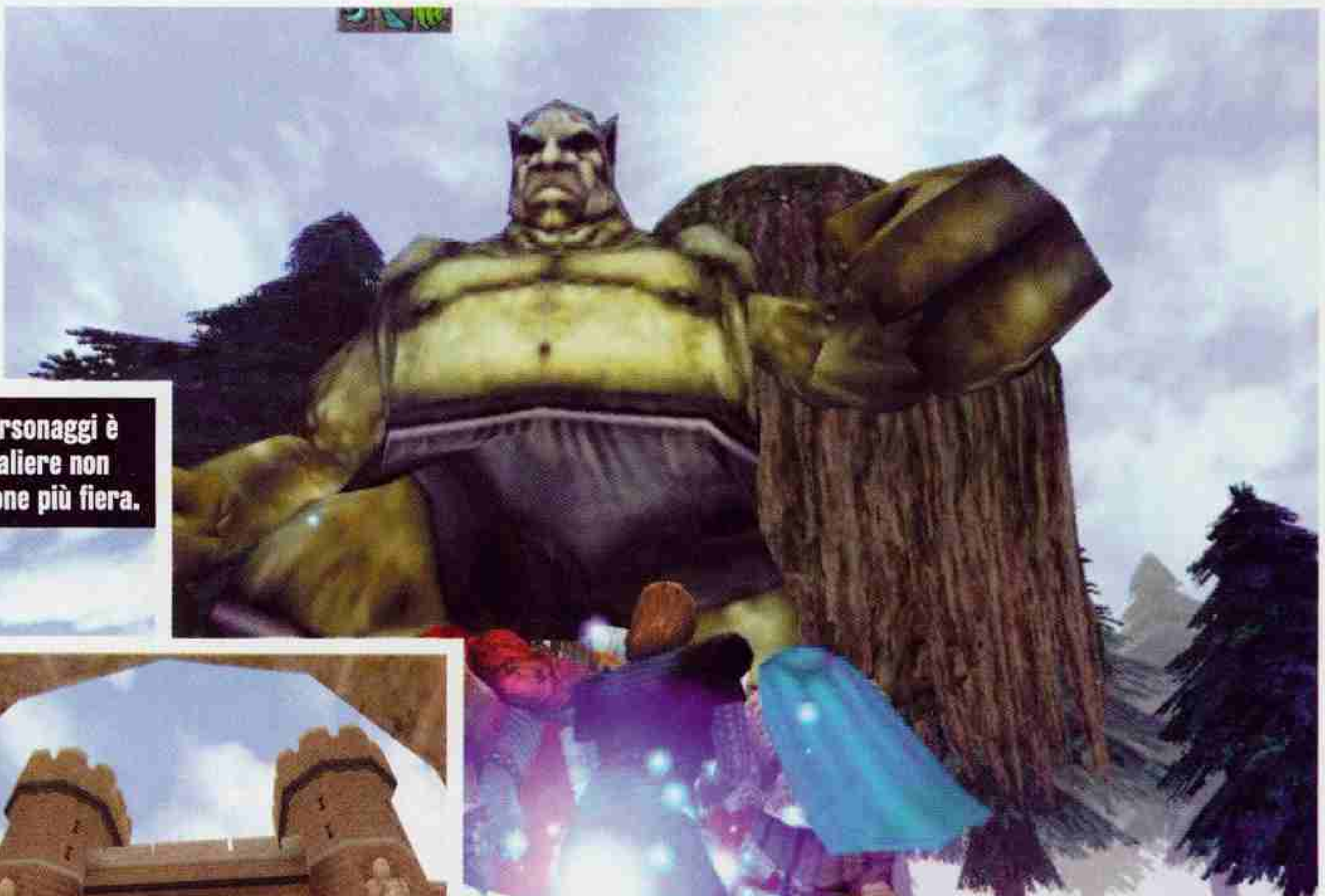
ISTANTANEA SU: *DARK AGE OF CAMELOT*

Casa: Wanadoo
Sviluppatore: Mythic Entertainment
Genere: GdR Online
Requisiti di sistema: PIII 500, 128 MB RAM, 1GB HD, Scheda 3D 32 MB
Internet: www.darkageofcamelot.com
Nei Negozi: gennaio-febbraio 2002
Perché aspettarlo: Promette di essere un'esperienza epica, grazie all'altissimo numero di giocatori che verranno coinvolti, offre un mondo vasto e incredibilmente dettagliato, ed è l'unico a potersi fregiare di un'ambientazione così particolare e... leggendaria!

I Giochi di Ruolo pensati specificamente per essere provati su Internet non sono più una novità. I cosiddetti MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) sono sbarcati da tempo anche nel nostro paese, e l'esistenza di comunità di giocatori per classici come *Ultima Online* o *Asheron's Call* è ormai una realtà.

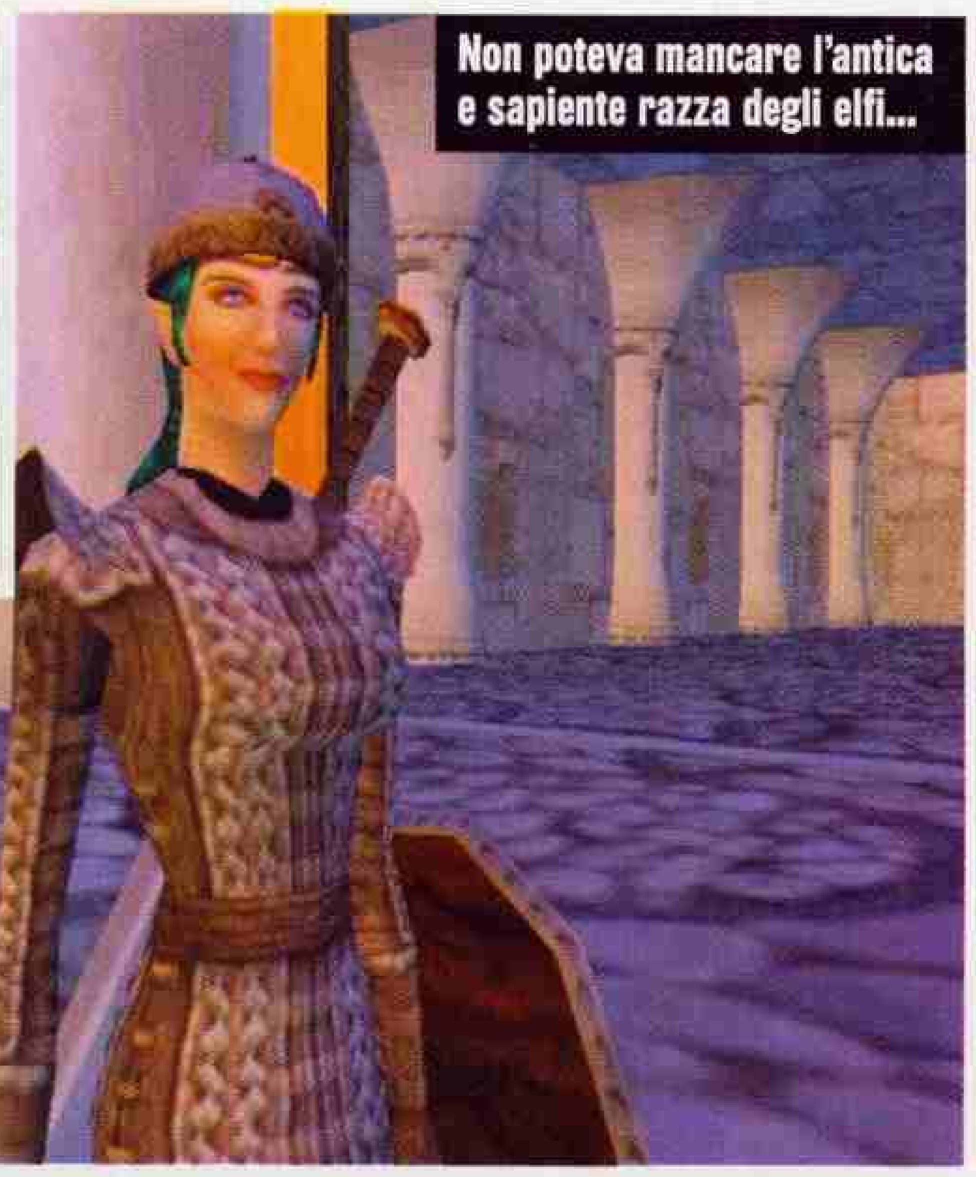
In breve tempo, si è scoperto che questo genere presenta qualche limite in quanto ad ambientazioni, dal momento che la maggior parte delle idee sul genere fantasy o fantascientifico sembrano essere già state battute. È così una piacevole sorpresa quella che ci stanno preparando gli sviluppatori della Mythic Entertainment con *Dark Age of Camelot* (*DaoC* per gli amici); l'unico gioco che, al momento, propone avventure nel magico mondo di Camelot.

L'azione è collocata nel periodo immediatamente successivo alla morte di re Artù, in una terra rimasta improvvisamente senza un sovrano e, quindi, facile preda del caos e dei conflitti. Malgrado l'ambientazione sia quella del regno di Albion in preda al collasso, il gioco non si basa esclusivamente sulle leggende del ciclo bretone. Ci sono tre reami in questo universo, ognuno con una propria peculiare cultura. Oltre ad Albion troveremo, infatti, i regni di Midgard e Hibernia. I programmatori hanno scelto deliberatamente di non attenersi rigorosamente alle leggende e alla letteratura classica, in parte per avere maggiore libertà nella creazione degli



Il dettaglio grafico dei personaggi è molto curato. Questo cavaliere non potrebbe avere espressione più fiera.

Un combattimento in corso. La differenza di mole è notevole, ma la nostra esperienza ci toglierà dai pasticci ancora una volta.



Non poteva mancare l'antica e sapiente razza degli elfi...

RESUSCITARE SENZA PROBLEMI

I programmatori della Mythic hanno deciso di essere di manica larga, per consentire anche ai novellini di partecipare al gioco. La prima volta che il nostro personaggio morirà (per livello) perderemo soltanto la metà dei punti esperienza. Inoltre, questi ultimi e i punti costituzione potranno andare in fumo soltanto dopo aver raggiunto il quinto livello, ma anche in quel caso conserveremo il nostro equipaggiamento. Non scenderemo mai di livello dopo un decesso e in più, pregando sulla nostra tomba, potremo riacquistare la metà dei punti esperienza. Insomma, morire in *DaoC* non sarà poi così terribile.

scenari, in parte per non rendere il gioco appetibile solo da parte degli appassionati del genere.

Quattro sono le tipologie di personaggi che saremo in grado di scegliere, ma i poteri e le abilità in loro possesso risulteranno peculiari del regno eletto a nostra casa. In seguito a questa decisione, le capacità di combattimento e i poteri magici cambieranno considerevolmente.

Notevoli differenze sono riscontrabili anche a un livello puramente geografico: Albion è un rapido susseguirsi di verdi colline, Hibernia è letteralmente invasa da animali magici e coperta da foreste, Midgard è, invece, una terra di oscure pinete e fiordi ghiacciati. Ogni regno ha, inoltre, dei centri sacri, dove vengono conservate preziose reliquie.

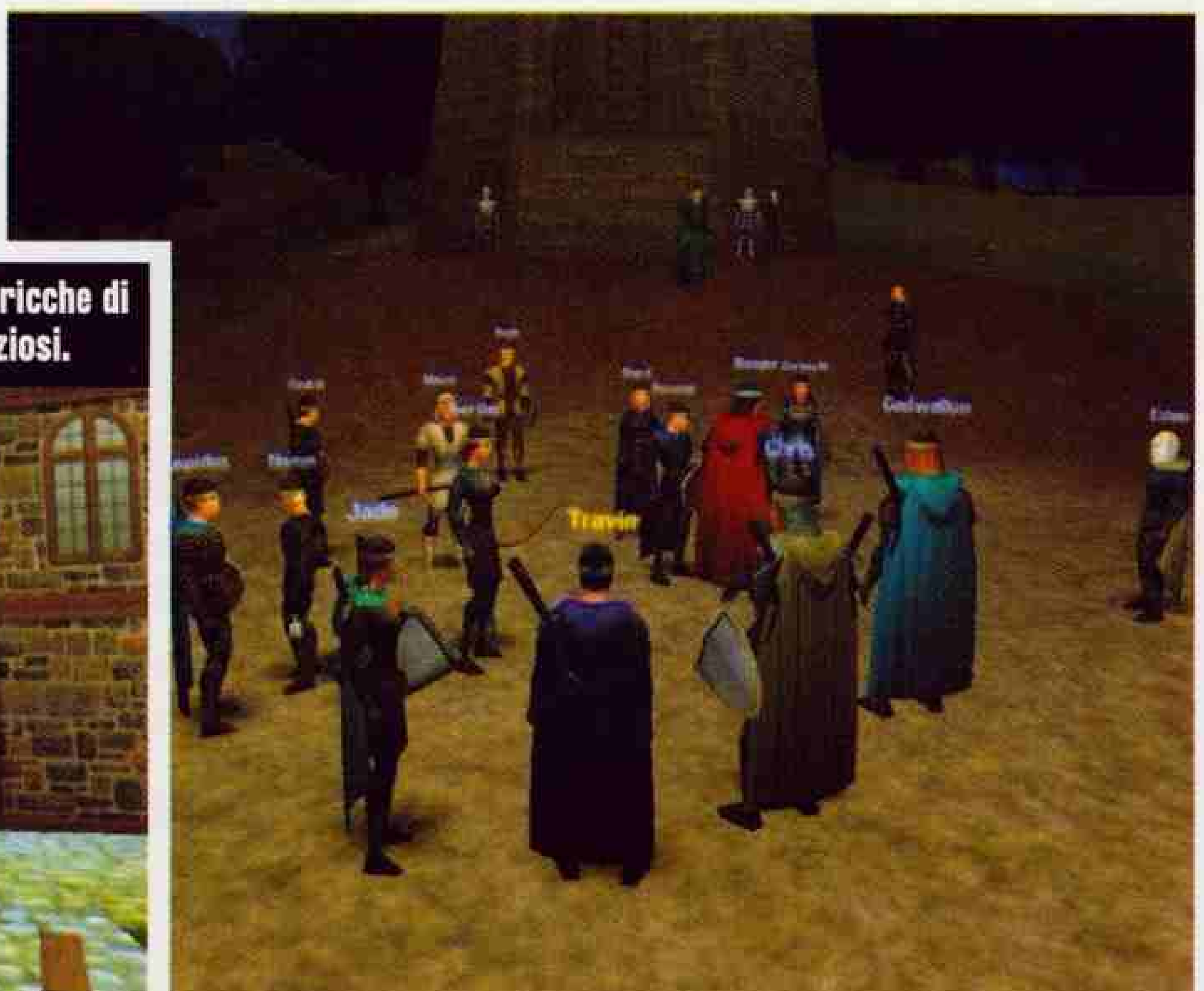
Quest'ultima caratteristica si dimostra un vero e proprio punto focale di tutto il gioco. Dato che *DaoC* è prevalentemente incentrato sui combattimenti a squadre tra gruppi di guerrieri appartenenti a differenti regni, la difesa di questi luoghi sacri diventerà una parte importante delle missioni che dovremo intraprendere.

Le reliquie hanno un peso nei meccanismi del gioco, in quanto la loro presenza nei templi di un reame permette ai personaggi di ricevere particolari bonus nel combattimento e nella magia. La presenza di artefatti nascosti ai quattro angoli dei regni sarà oggetto di vere e proprie "cerche" in stile letterario, e questo dovrebbe bastare a farci capire quanto questi oggetti unici diventeranno presto molto desiderabili. Un generatore casuale provvederà a fare in modo che le reliquie si trovino sempre in luoghi differenti, e la loro ricerca permetterà ai giocatori di guadagnare punti esperienza in alternativa al semplice combattimento.

"LA RICERCA DELLE RELIQUIE CI FARÀ GUADAGNARE PREZIOSI PUNTI ESPERIENZA"

Dal punto di vista grafico, *DaoC* utilizzerà un sistema che permetterà la visuale in prima o terza persona o inquadrature personalizzabili, grazie al movimento della telecamera. I modelli dei personaggi, gli edifici e i panorami sono tutti di altissimo livello, e tanta bellezza grafica aiuterà a immergerci ancora di più nel magico mondo di Camelot.

GIOCHI COMPUTER



Le città sono ricche di dettagli minuziosi.

MORROWIND

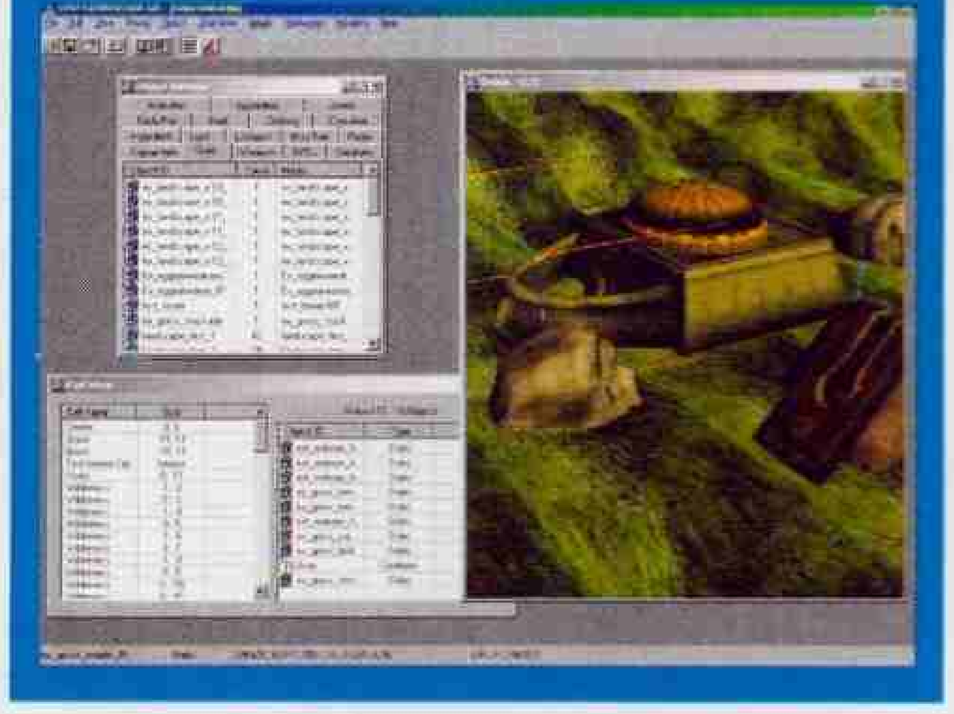
Esploriamo un nuovo mondo, pieno di elfi oscuri e di pericoli.

Non c'è che dire, un personaggio dalla struttura ossea a dir poco curiosa.

L'intero mondo di gioco è permeato da un'atmosfera surreale e da creature bizzarre.

CREATORI DI MONDI

Chiunque si sia esaltato per le notizie che da mesi trapelano su *Neverwinter Nights*, evidentemente non ha ancora sentito parlare del "The Elder Scrolls Construction Set". Grazie a questo strumento, potremo creare le nostre avventure personalizzate: nuovi oggetti, armi, incantesimi e personaggi, ma anche intere nuove missioni, che sfrutteranno la potenza e la flessibilità del sistema grafico del gioco. L'aspetto migliore è quello dei "file di espansione": se vorremo aggiungere un'altra isola oltre a Vvardenfell, oppure una nuova città, saremo in grado di farlo senza rischiare di danneggiare l'avventura principale. Ogni modifica, infatti, sarà attivabile o meno con un semplice clic del mouse. Una scelta decisamente felice.



ISTANTANEA SU: MORROWIND

Casa: EON Digital Entertainment

Sviluppatore: Bethesda

Genere: Gioco di ruolo

Requisiti di sistema: PII 450, 128 MB RAM, scheda 3D

Internet: www.morrowind.com

Nei Negozi: Primavera 2001

Perché aspettarlo: Un gioco di ruolo non lineare ed estremamente espandibile.

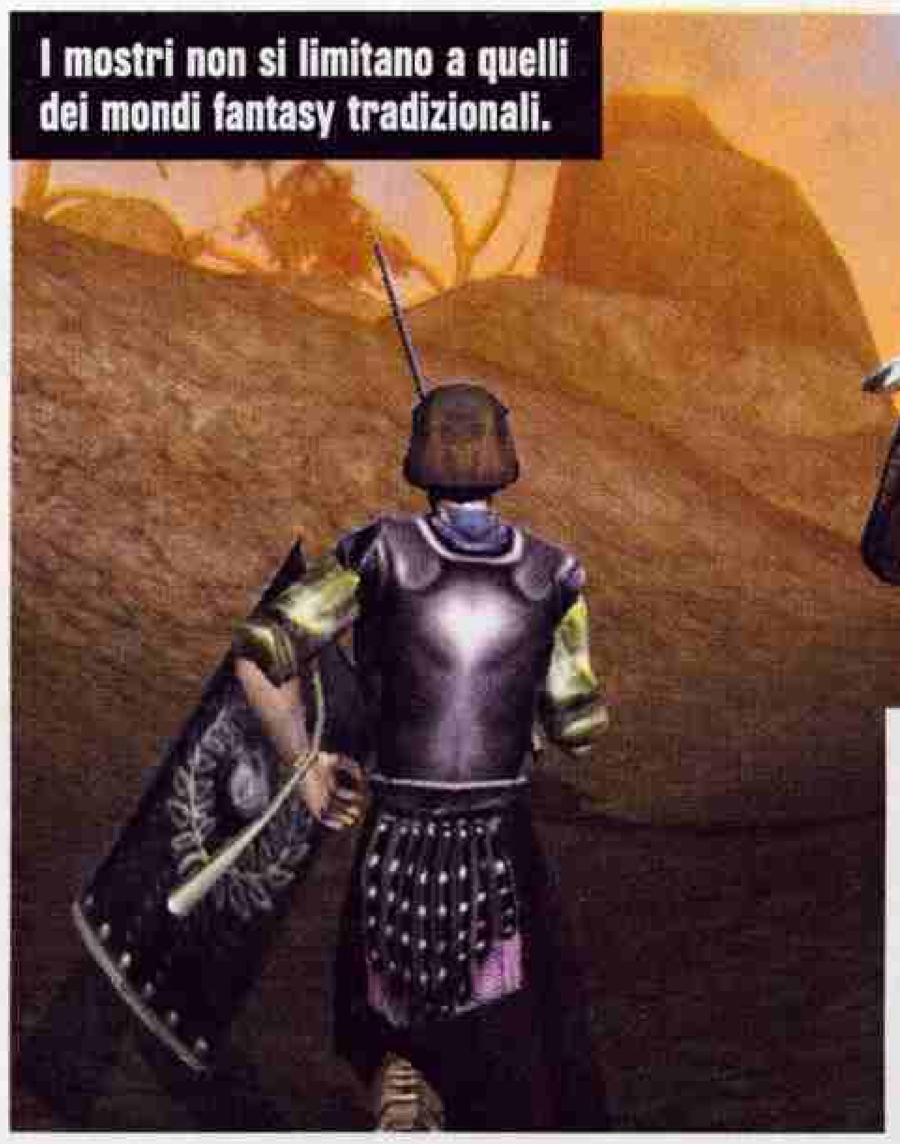
NEGLI ultimi due anni, Bioware e Black Isle hanno realizzato quattro imponenti giochi di ruolo, ambientati nelle fantastiche terre di Dungeons & Dragons.

La serie *Ultima* ha raggiunto, dai primi anni '80, dieci capitoli al suo attivo (senza contare i due *Underworld*, i due *Worlds of Ultima* e i vari aggiornamenti di *Ultima Online*). *Might & Magic*, ormai, si ripresenta annualmente sulla scena con episodi che stanno cominciando a mostrare la corda.

In generale, vale la regola secondo la quale, se un gioco di ruolo riscuote successo, dà vita a una lunga serie di seguiti. È curioso che, invece, *Elder Scrolls* abbia sostanzialmente proposto, dal 1994 (anno di *Arena*), soltanto due episodi. A onore di questi due titoli, bisogna ammettere che hanno entrambi cercato di spingere ai limiti la tecnologia esistente all'epoca, consentendo ai giocatori di creare i propri incantesimi, offrendo loro un sistema di combattimento corpo a corpo avanzato e mondi estremamente vasti da esplorare. Sfortunatamente, nonostante alcune innovazioni geniali, il ricordo di questi giochi suscita ancora oggi più di una perplessità da parte degli appassionati del genere. Non stupisce, quindi, che Bethesda sia determinata a dare il meglio di sé con il terzo capitolo, per creare quello che si spera diventi il GdR definitivo, tale da cancellare la cattiva nomea della serie.

"LO SVILUPPO DELLA TRAMA SARÀ TOTALMENTE APERTO"

Tanto per cominciare, gli sviluppatori hanno disegnato nei minimi dettagli un'intera isola da esplorare, con ambientazioni che vanno dai deserti alle montagne, passando per città dal respiro epico. Il succo dell'avventura è ancora totalmente ignoto, poiché ancora nulla è stato rivelato della trama. Quello che conta, è che potremo anche decidere di ignorarla completamente. All'inizio del gioco ci troveremo, infatti, sull'isola di Vvardenfell nei momenti di calma che precedono una devastante rivoluzione politica. Questo sarà



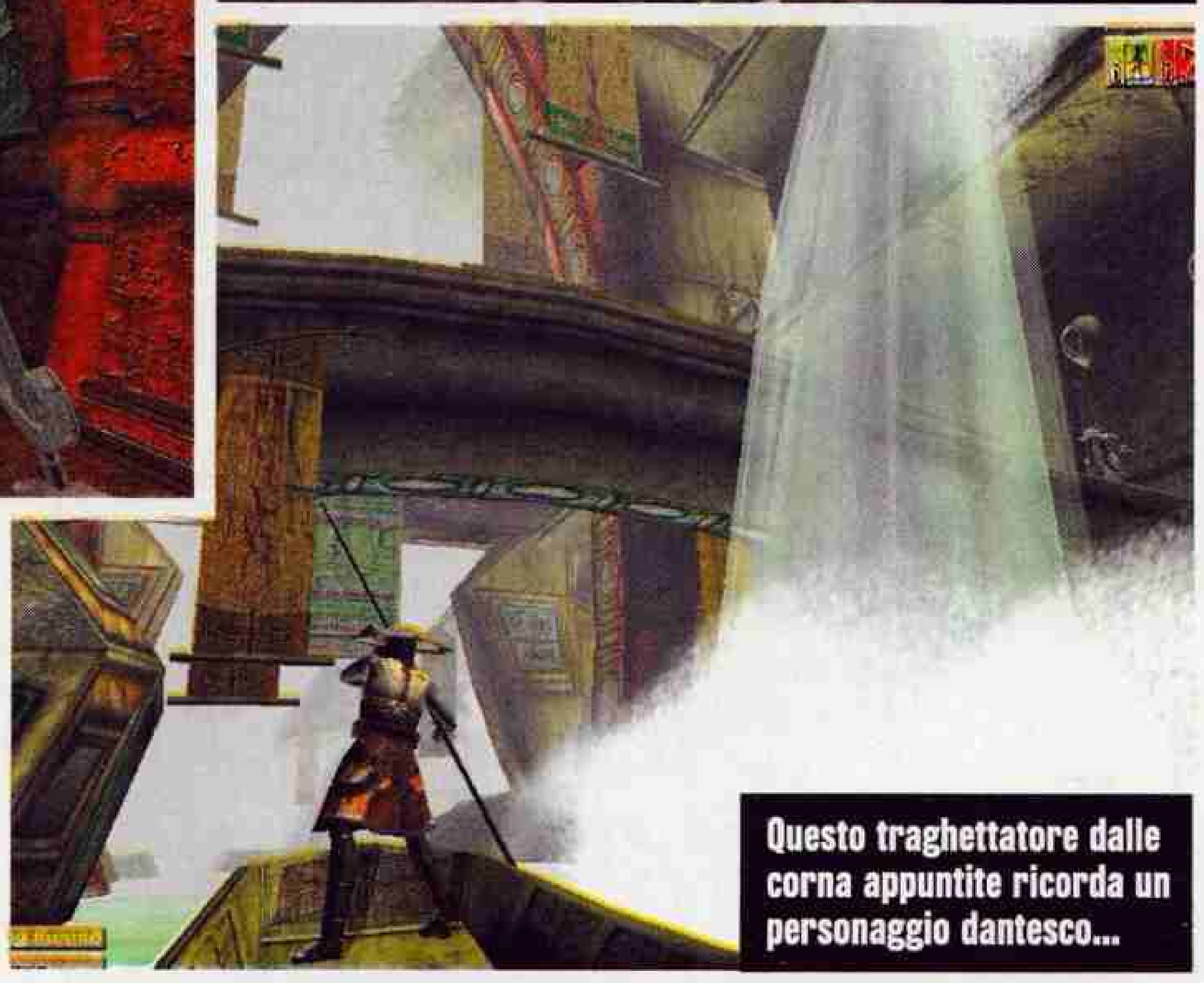
I mostri non si limitano a quelli dei mondi fantasy tradizionali.

Il livello di dettaglio di questo scheletro è senza precedenti. Sembra di vedere il film "L'armata delle tenebre"!

IMPARIAMO A PARLARE

Non importa tanto quello che si dice, ma *come* lo si dice. Quando parleremo con i personaggi non giocanti di *Morrowind*, potremo scegliere il nostro atteggiamento, che insieme alle abilità, all'allineamento, alla razza, alla nostra storia personale e a tanti altri dettagli (compreso l'abbigliamento) influenzerà il corso della conversazione. Non solo, certi personaggi si rifiuteranno persino di parlare con noi!

La qualità del sistema di combattimento sarà fondamentale per il successo di tutto il gioco.



Questo traghettatore dalle corna appuntite ricorda un personaggio dantesco...

solo il punto di partenza, perché l'esito della trama rimarrà completamente aperto.

Potremo decidere di indossare la nostra armatura e contribuire a riportare l'ordine con atti eroici, oppure approfittare della situazione per iscriverci a una gilda e tentare la scalata al potere o, ancora, dedicarci alle arti magiche e divertirci a creare gli incantesimi più letali mai scoperti, nonché infiltrarci nelle varie correnti politiche e influenzare il futuro dell'isola in maniera più sottile. Se proprio siamo delle menti malvagie, inoltre, ci sarà consentito di accanirci contro chiunque ci capiti a tiro e derubarlo.

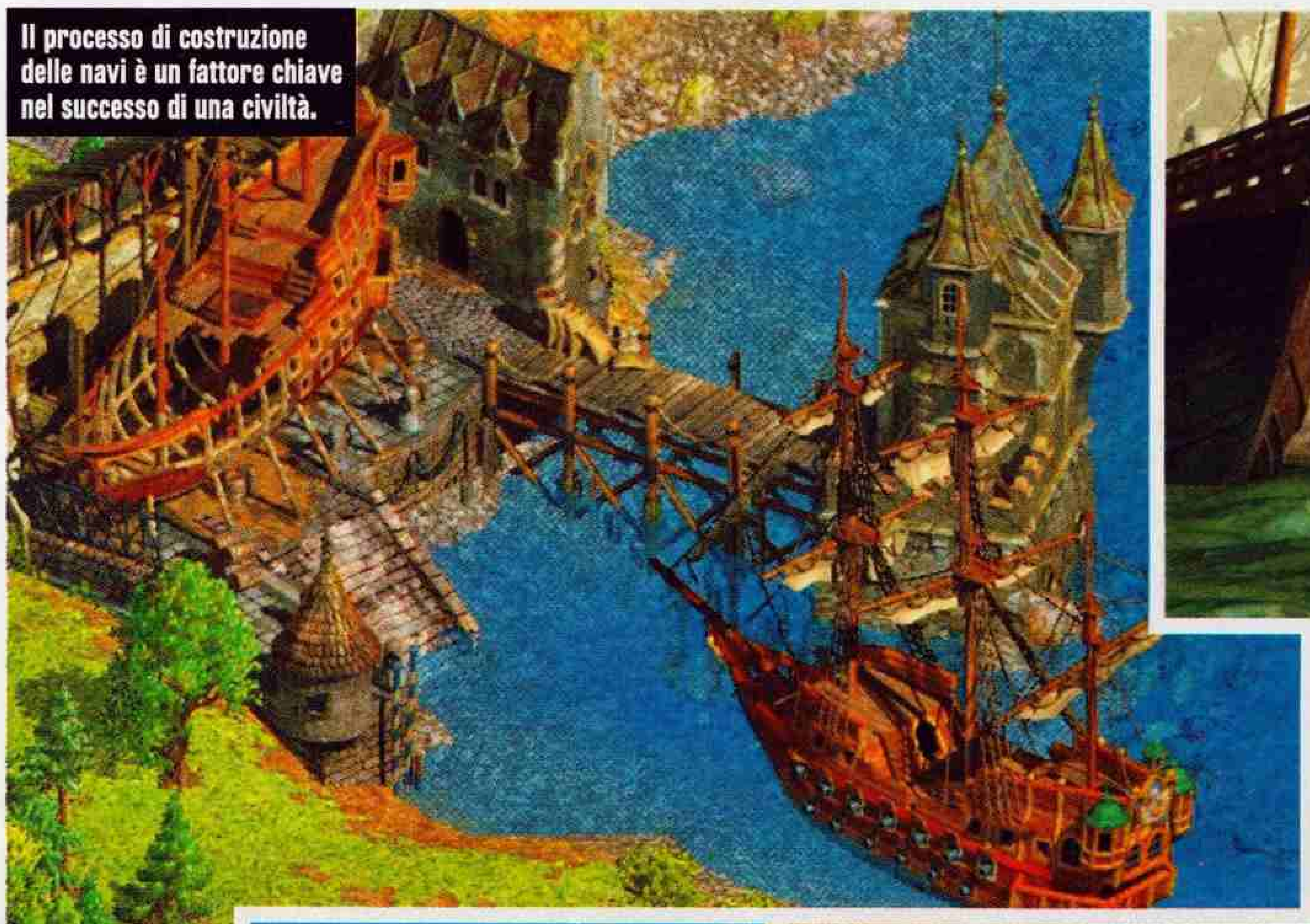
A detta dei programmatori, una buona trama o un mondo credibile in cui far muovere il proprio personaggio sono elementi essenziali in un gioco di ruolo per computer, ma ciò che conta realmente è lo sviluppo del proprio alter ego. I primi due capitoli di *Elder Scrolls* sono sempre stati ottimi da questo punto di vista.

Paradossalmente, però, questo pregio ha anche sottolineato, per contrasto, la modestissima caratterizzazione e personalità degli altri abitanti del mondo di gioco. Questa volta, finalmente, i personaggi non giocanti avranno un'importanza più rilevante. Metà dei combattimenti saranno contro altri esseri umani, piuttosto che contro mostri, e si intrecceranno rapporti personali molto più profondi che in passato.

Morrowind promette di diventare un gioco rivoluzionario; lo sviluppo è quasi giunto al termine, e la speranza è che Bethesda abbia imparato dagli errori del passato, per creare un classico del calibro di *Baldur's Gate II*, *Planescape: Torment* e *Ultima VII*. Sempre, ovviamente, che l'eccesso di ambizione non abbia giocato qualche tiro mancino. GIOCHI COMPUTER

ANNO 1503

Il computer fa la Storia e arriva al Rinascimento.



Il processo di costruzione delle navi è un fattore chiave nel successo di una civiltà.

L'evoluzione del gioco ruoterà intorno alla navigazione e alla scoperta di nuovi territori.

Le mura saranno finalmente un sistema di difesa utilizzabile ed efficiente.

ISTANTANEA SU: ANNO 1503

Casa: Sunflowers

Sviluppatore: Max Design

Genere: Strategia in tempo reale

Requisiti di sistema: Pentium II, 128 MB di RAM

Internet: www.anno1503.com

Nei Negozi: Primi mesi del 2002

Perché aspettarlo: Una splendida fotografia dell'economia e della società mondiale durante il Rinascimento, in cui le battaglie e il commercio muteranno secondo le numerose culture che incontreremo.

SIAMO andati nel cuore dell'Austria, nel paesino di Schladming, per scoprire cosa stanno combinando i programmatori di Max Design. Sono infatti tre anni che, dopo il successo internazionale e le oltre due milioni di copie vendute della loro ultima opera, *Anno 1602*, si erano ritirati in eremitaggio per mettere insieme un nuovo gioco, battezzato *Anno 1503*.

Il titolo è stato pensato come un "prequel", ambientato all'epoca rinascimentale, e si pone l'obiettivo di restituire tutta l'atmosfera e la sfida di quell'incredibile periodo storico.

Anno 1503 promette di competere con i giganti del genere, come la serie *Age of Empires* di Ensemble Studios, che con oltre venti milioni di copie vendute detiene (almeno finché non saranno noti i dati di vendita di *Empire Earth*) il titolo di bestseller della categoria.

Per batterlo, Sunflowers ha investito oltre tre milioni di Euro (quasi sei miliardi di Lire, mentre *Anno 1602* era costato la metà), e ha ingaggiato oltre 20 persone.

La simulazione mette sul tavolo un livello di complessità delle battaglie paragonabile con quello del titolo Ensemble, aggiungendo tutta la profondità degli aspetti economico e culturale che permisero ad *Anno 1602* di diventare il titolo più venduto in Germania, espandendo ulteriormente i suoi orizzonti.

La scelta grafica dei ragazzi di Max Design non è caduta su un'evoluzione in 3D di ogni aspetto del gioco, che avrebbe permesso rotazioni e ingrandimenti arbitrari come nell'atteso *Warrior Kings*, ma ha coinvolto solo il terreno, limitando ancora le strutture e gli edifici alle due dimensioni.

"L'EQUILIBRIO TRA LE CLASSI SOCIALI SARA' FONDAMENTALE"

Naturalmente, questo significa che sarà possibile ruotare la mappa solo di novanta gradi per volta. In compenso, il titolo disporrà di una ricchezza grafica senza precedenti nella caratterizzazione delle varie zone climatiche.

Il giocatore potrà iniziare decidendo di attraccare con la propria nave ovunque. La sua scelta del territorio, tra tundra, deserto, foresta tropicale e altri ancora, determinerà in modo decisivo i tipi di risorse che potrà estrarre o coltivare e, di conseguenza, i generi di commercio che sarà in grado di instaurare con i nativi. La presenza di popolazioni indigene, come eschimesi, arabi, aztechi, con cui scambiare risorse è una delle caratteristiche più affascinanti, consentendo di barattare con ogni cultura numerosi prodotti tipici del tempo, dalle pelli alla seta. Sfortunatamente, la sola popolazione utilizzabile attivamente nel gioco sarà quella europea. Oltre 250 differenti edifici, tra cui splendidi castelli e alte cattedrali, andranno ad arricchire uno scenario naturale ricco di vegetazione e animali splendidamente riprodotti.

Dettagliatissime sequenze animate aggiungeranno atmosfera all'evolversi della nostra campagna e accompagneranno eventi particolari, come pestilenze e carestie. La grafica, però, non è il solo piatto forte. *Anno 1503*, infatti, promette, oltre a rivolte e agitazioni in caso di gravi disfunzioni pubbliche (come la mancanza di scuole e chiese) anche un'importante componente d'azione. Per esempio, l'attacco di una

QUATTRO CHIACCHIERE

Abbiamo chiesto ai programmatori di *Anno 1503*, di anticiparci alcune delle soluzioni tecniche che influenzeranno il loro gioco. Ci hanno risposto così:

GMC: Come riuscirete a offrire un livello di difficoltà adeguato a un pubblico sempre più esperto e appassionato al genere strategico?
L'Intelligenza Artificiale di *Anno 1503* non farà che adattare il suo sviluppo economico e militare ai ritmi del giocatore. Per esempio, potrà sapere in anticipo se stiamo cominciando a produrre unità e in che quantità. In questo modo, manterrà un esercito che sia più potente rispetto al nostro solo quanto basta per offrirci una sfida avvincente.

GMC: I cittadini del nostro impero, avranno delle opinioni e un'identità precisa come in *Caesar III* e *Tropico*?
No. Le animazioni dei cittadini, come in *Anno 1602*, avranno lo scopo di far intuire se l'economia della città funziona correttamente. Per esempio, una lunga fila di fronte al mercato farà capire al giocatore che non c'è abbastanza cibo.

I programmatori di Max Design al completo, sullo sfondo della cittadina di Schladming.

GMC: Quindi si tratterà solo di animazioni simboliche?
No, perché in effetti ogni cittadino avrà una certa dose di intelligenza. Per esempio, se tra la fattoria che produce il grano e il mulino c'è una grande distanza, il contadino preferirà depositare il suo prodotto al mercato e lasciare che qualcun altro lo porti alle macine. Ma se la fattoria e il mulino sono più vicini tra loro rispetto al mercato, lo vedremo portare i sacchi direttamente al mugnaio. Questo accelererà la produzione e, di conseguenza, i nostri guadagni.

Tutto il commercio si svolgerà prevalentemente via mare, e i porti come questo saranno il fulcro dell'economia.

La grafica tridimensionale sarà limitata al terreno, ma gli edifici avranno comunque un aspetto vario e invidiabile.

belva feroce in città farà rientrare tutti i cittadini nelle loro case, e se non manderemo un cacciatore a uccidere la fiera, l'economia si paralizzerà.

Nonostante le mappe siano dieci volte più grandi di quelle del precedente capitolo, inoltre, il gioco mancherà di molte delle difficoltà tipiche dei gestionali alla *Sim City*, essendo del tutto assenti le problematiche legate agli acquedotti o all'assegnazione individuale di cittadini o forniture ai vari edifici.

Questo permetterà di concentrarsi sugli equilibri nelle classi sociali: il proliferare di edifici legati all'aristocrazia, che non lavora anche se paga più tasse, produrrà una carenza di classi operaie e, quindi, di pionieri e coloni che realizzano col sudore della fronte cibo e beni di lusso.

Il sistema di combattimento di *Anno 1503* è ancora in fase embrionale, ma abbiamo avuto modo di apprezzare le capacità difensive delle città. Gli assedi sono molto più realistici e complessi di quelli visti in titoli come *Age of Empires* (*AoE*). Il nemico avrà la possibilità di condurre alla resa una città per fame, bloccando le vie di comunicazione commerciali e distruggendo le coltivazioni di grano tutto intorno alle mura.

Dall'altra parte, saremo in grado di far passeggiare unità militari difensive sulle fortificazioni, senza vederle andare a fuoco dopo qualche minuto di attacco da parte di un singolo soldato con la spada, come accadeva in *AoE*.

Per essere abbattuti, infatti, i bastioni richiederanno speciali tecnologie che si evolveranno col trascorrere del tempo di gioco, come per esempio le catapulte o le torri d'assedio.

Diplomazia, ambasciate, rotte commerciali, pirateria e saccheggio delle navi nemiche, sono solo alcune delle meraviglie che il *1503* di Max Design ha in serbo per noi. Speriamo che, con questo titolo, il genere dei giochi strategici in tempo reale guadagni un altro piccolo gioiello.

GIOCHI COMPUTER

CULTURE E POPOLAZIONI NELL'*ANNO 1503*

A riprova della varietà riservata all'aspetto architettonico del gioco, ecco alcune immagini che mostrano come la cultura con cui verremo in contatto influenzerà i panorami in cui condurremo le nostre imprese di conquista:

LA MISTERIOSA AFRICA

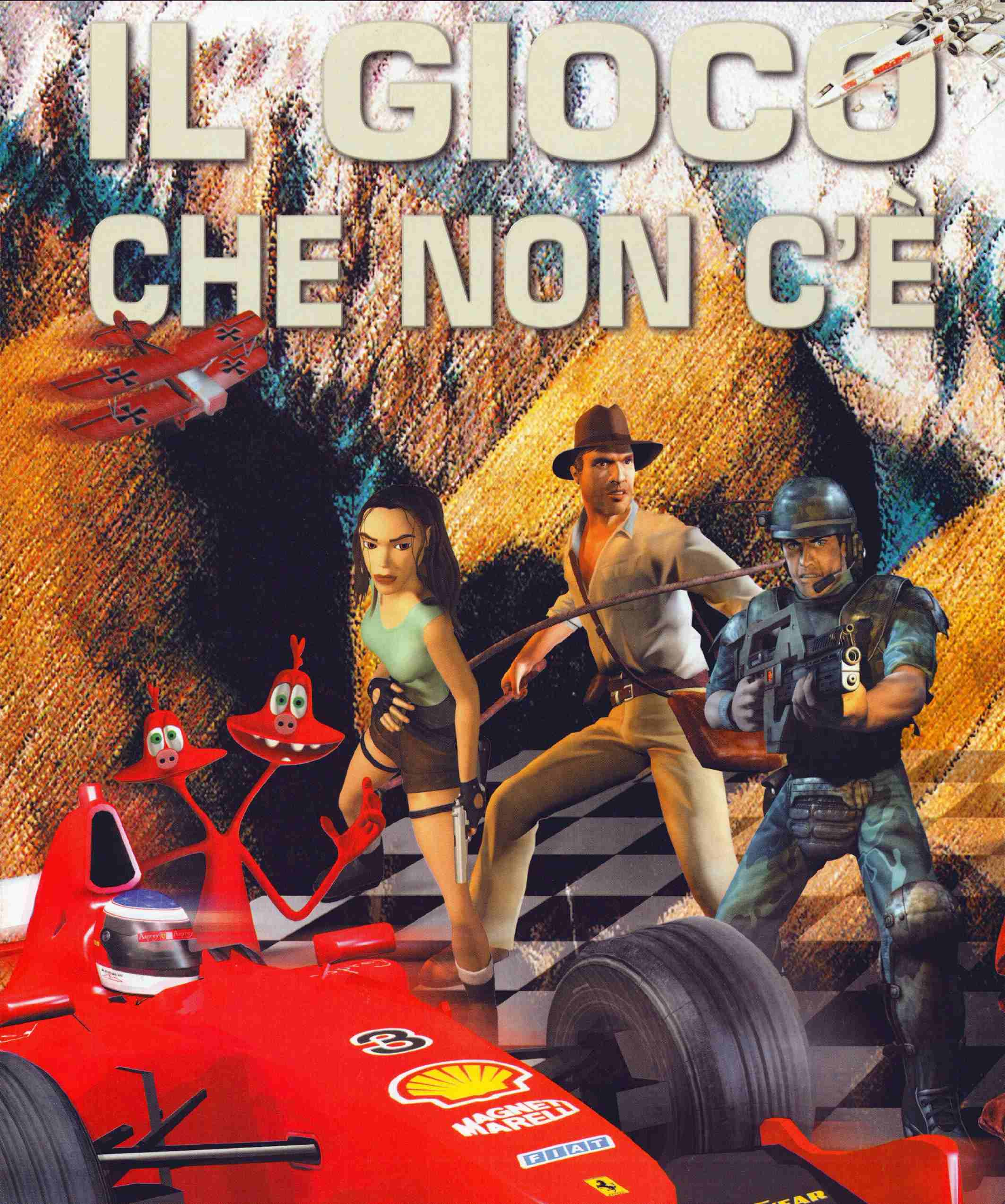
L'IMPERO AZTECO

I GLACIALI INUIT

GLI EMIRATI MORESCHI

GLI INDIANI D'AMERICA

IL GIOCO CHE NON C'È



QUANTE VOLTE ABBIAMO PENSATO A UN GIOCO CHE CI SAREBBE PIACIUTO PROVARE E CHE, NATURALMENTE, NON ESISTEVA? SE ABBIAMO IMMAGINATO ALMENO UNA VOLTA UN "GIOCO CHE NON C'È", QUESTE PAGINE SONO PER NOI...

CI sono alcune frasi tipiche che, aggirandosi nel mondo dei videogiocatori, non è raro ascoltare. Volendone estrapolare qualcuna dallo sterminato campionario, suonerebbero più o meno così: "Questo gioco sarebbe fantastico, se solo fosse stato ambientato nel Medio Evo", oppure "Come mai nessuno ha ancora pensato di realizzare un gioco con Vasco Rossi protagonista? Se fossi un programmatore lo farei subito" e anche "Mi piacerebbe un gioco di corse di deltaplani, ma nessuno lo farà mai".

Abbiamo affermato che l'elenco è sterminato, ma già da queste poche asserzioni dovremmo essere riusciti ad afferrare il nocciolo della questione: così come nel calcio ogni tifoso è un potenziale allenatore infallibile, allo stesso modo, nel ben più piccolo mondo dei videogiochi, ogni giocatore è il potenziale programmatore di un titolo di successo. Se in ambito sportivo questo atteggiamento scaturisce, di solito, da una mancanza di risultati utili da parte della propria squadra del cuore, cosa spinge un giocatore ad affermare che "Il gioco che ho in mente venderebbe milioni di copie"? Semplice: da un lato la passione, dall'altro l'impossibilità di soddisfare la sua esigenza di divertimento per via del fatto che il gioco tanto desiderato non esiste; oppure ne esiste uno simile, ma che non è esattamente ciò che vuole. È la sindrome del "Gioco che non c'è".

I SINTOMI

Come possiamo sapere con certezza se siamo stati colpiti da questa strana affezione? Non esiste un metodo sicuro, perché si presenta sotto le forme più svariate; tuttavia, porta con sé alcuni, diciamo così, "sintomi" che sono facilmente identificabili e riconducibili alla sindrome del "Gioco che non c'è".

Un segno abbastanza chiarificatore è quello che si manifesta nel momento in cui stabiliamo di voler installare un gioco sul computer, scegliendolo dalla nostra collezione. Se nella decisione andiamo a colpo sicuro, allora il test è superato. Se, invece, dopo svariati minuti ci ritroviamo in angosciosa contemplazione della raccolta, sentendoci nello stesso tempo attratti da tutti i giochi e da nessuno in particolare, allora potremmo anche sospettare di essere in cattive acque. Anche superando l'esame della fatidica scelta, non potremo dire di essere al sicuro fino a quando non avremo cominciato a giocare. Non importa che si tratti di un titolo nuovo

Baldur's Gate è fantastico, se solo fosse stato ambientato nel mondo della saga di "Guerre Stellari" sarebbe stato perfetto.

PAOLO

AVVENTURA E GIOCO DI RUOLO, BINOMIO PERFETTO

Il mio sogno sarebbe poter giocare a un titolo che unisca i due generi che preferisco in assoluto: giochi di ruolo e avventure. L'ambiente dovrebbe essere ovviamente fantasy, magari in una terra un po' diversa dalla "solita" Terra di Mezzo o dai Forgotten Realms – per esempio, Dark Sun (da cui è stato tratto un gioco nella prima metà degli anni 90) andrebbe benissimo. Il gioco dovrebbe "prendere" dai GdR la libertà d'azione assoluta, la possibilità di esaminare ogni singolo oggetto, e di dialogare con tutti i personaggi in modo indipendente. Dalle avventure, invece, la trama da romanzo fantasy e la completa interazione con gli oggetti, che mi piacerebbe combinare a mio piacere. Un esempio di un titolo simile è *Ultima VII*, che sicuramente si è avvicinato molto a questo "sogno nel cassetto" videoludico. Un'altra esperienza simile è *Deus Ex*. Speriamo nei prossimi tempi di vedere un capolavoro di così ampio respiro!

UN GIOCO DI GUERRA COME DICO IO...

Mi piacciono molto i giochi di guerra che simulano gigantesche battaglie con vasti eserciti schierati, particolarmente quelli dedicati al periodo napoleonico, ma ogni epoca storica ha il suo fascino. Ciò che vorrei, quindi, è un gioco di guerra che permettesse di ricreare scontri titanici in qualsiasi epoca, per mezzo di un potente editor di eserciti e di ambienti. Qualcosa di simile era presente in un gioco della SSI del 1996 dal titolo *Age of Rifles*, dove si potevano disegnare le mappe, le uniformi e decidere la composizione delle armate. Purtroppo, il periodo preso in esame era quello che andava dal 1846 al 1905 e la qualità grafica lasciava ampi margini di miglioramento. Ecco, se potessi mescolerei questi elementi a quelli presenti in *Shogun: Total War*, per creare un simulatore di battaglie campali in tre dimensioni veramente esaltante. Probabilmente, passerei più tempo a creare gli eserciti che a combattere, e altrettanto facilmente non uscirei più di casa.

di zecca o di un reperto che stiamo riprovando per puro piacere; la permanenza sul nostro computer di questo titolo è un altro modo per accorgersi se la sindrome sta prendendo piede. Lo stiamo giocando (o rigiocando) da giorni senza alcun problema? Allora siamo a posto. Dopo pochi minuti proviamo un senso di vuoto e di insoddisfazione latente che si impadronisce di noi? È la sindrome!

A questo punto, la reazione è a senso unico, ed è anche l'esame finale. Nella quasi totalità dei casi, lo scontento ci porterà direttamente dal nostro rivenditore di fiducia, con la ferma intenzione di acquistare il titolo che ci serve. Se passeggeremo rilassati tra gli scaffali e, a un certo punto, troveremo qualcosa che ci farà esclamare "Oh, questo me lo gioco proprio volentieri", tutto si dipingerà di rosa. Viceversa, se arriveremo al negozio con le mani sudate e un certo batticuore, se ci aggireremo ansiosi tra le varie scatole arrivando all'ultimo scaffale con l'aria da "Ultima Speranza" e se, infine, usciremo a mani vuote, allora il responso è solo uno: il gioco che stiamo cercando non c'è, non esiste, non è nemmeno una vaga idea nella mente di un programmatore. Peggio ancora, siamo preda della sindrome!

Half-Life

LA STANDARDIZZAZIONE DEI GENERI

Poco prima dell'uscita del pluridecorato *Age of Empires 2*, Bruce Shelley (senior game designer del gioco) presentò il prodotto nel corso di un'affollata conferenza stampa. Qualcuno chiese a Bruce se si prevedevano future espansioni del sistema di gioco in diverse ambientazioni storiche, facendo notare che, a suo parere, un *Age of Empires* in tema napoleonico sarebbe stato un successo sicuro. Senza scomporsi, il simpatico Bruce rispose sorridendo che se gli avessero assicurato vendite per almeno duecentomila copie, avrebbe certamente programmato qualcosa del genere.

Questo breve aneddoto ha lo scopo di spiegare perché, nella maggior parte dei casi, il titolo che desideriamo e che faremmo carte false per veder pubblicato, avrà ben poche speranze di apparire sugli scaffali. È triste doverlo dire, ma, come ormai avviene praticamente in ogni ambito culturale, anche i videogiochi sono soggetti alle ferree regole del mercato ed è per questo che, spesso e volentieri, la possibilità di spaziare e di creare giochi sperimentali viene a mancare. È ormai possibile suddividere la stragrande maggioranza dei giochi in generi ben definiti, alcuni dei quali sono molto più gettonati di altri.

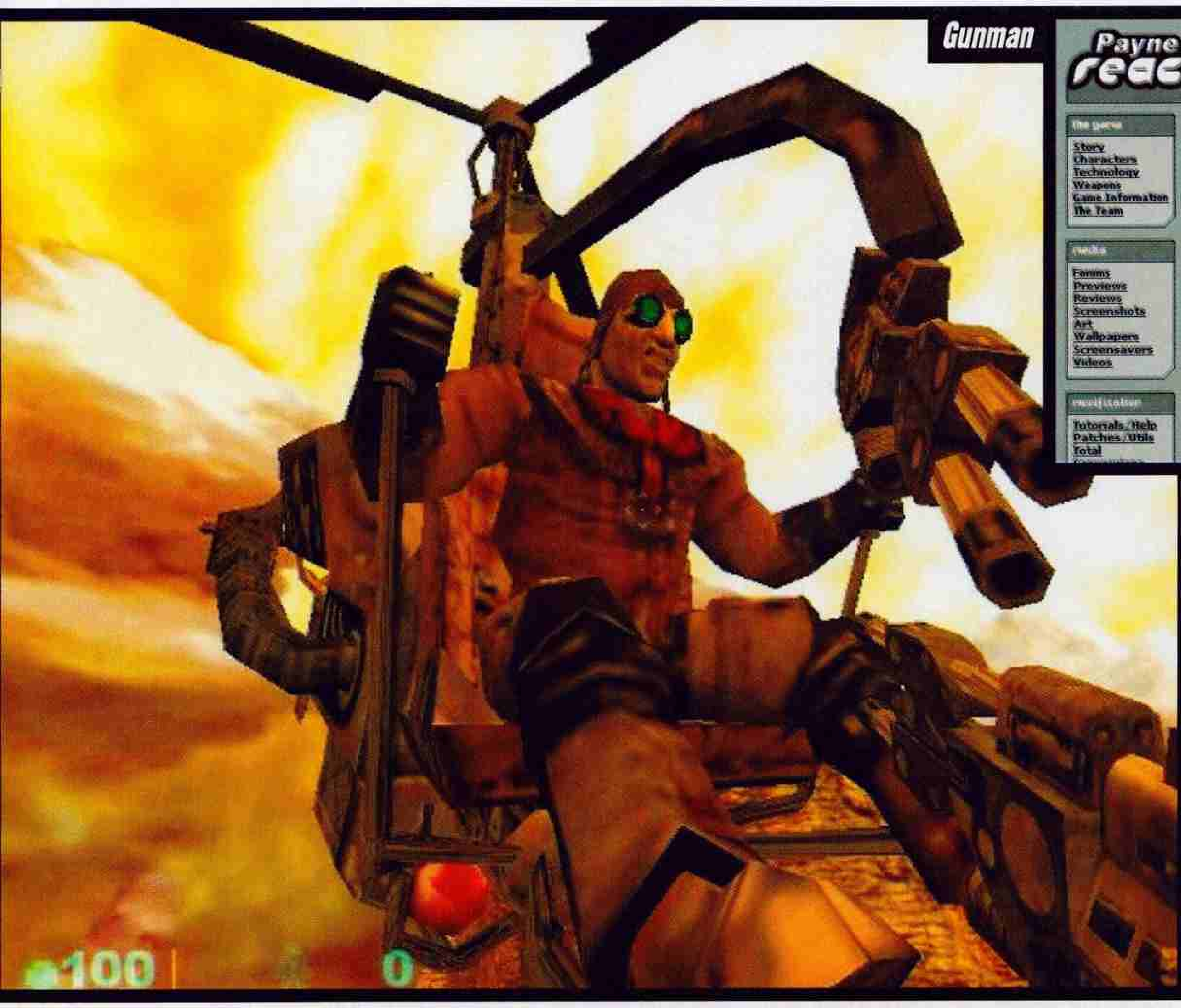
Fortunatamente, c'è ancora qualcuno che si oppone a questa omologazione, sfornando titoli che fanno dell'originalità la propria carta vincente (vedi il caso di *Black & White*), ma è anche giusto dire che all'interno di generi ormai inflazionati si possono trovare prodotti di altissima qualità; non era certo facile prevedere che nella fascia "sparatutto in terza persona", la quale sembrava ormai aver dato tutto ciò che poteva, sarebbe un giorno comparso *Max Payne* a dimostrare come l'inventiva conta ancora qualcosa, o che nel mondo dei giochi di ruolo qualcuno avrebbe pensato a un titolo ancora in grado di stupire come *Arcanum*.

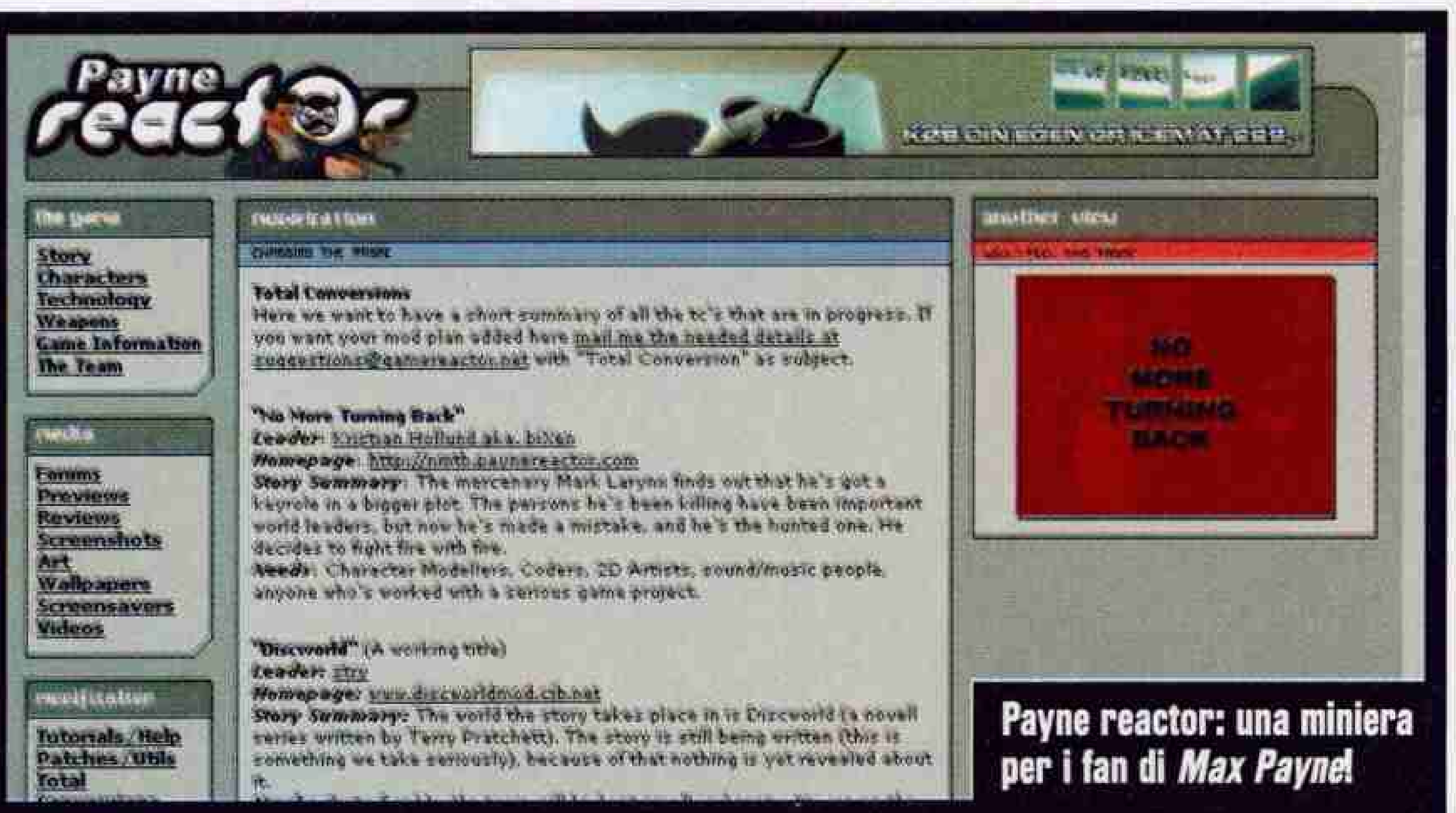
Nonostante questi esempi, ci troviamo però in una situazione che vede i produttori di giochi alle prese con la necessità di guadagnare denaro. Da un certo punto di vista, ciò è perfettamente

Black & White

Arcanum

Age of Empires 2


Gunman


Payne reactor: una miniera per i fan di *Max Payne*!

Total Conversions è il primo posto dove cercare il gioco che non c'è.

normale e lecito, ma allo stesso tempo questa pressante necessità rende improbabile la creazione di titoli di nicchia, che farebbero impazzire di gioia e piangere di commozione solo un piccolo numero di giocatori. In altre parole, un gioco come *Half-Life* con protagonista un contadino tirolese e ambientato nei sotterranei del Duomo di Milano non avrebbe speranze di essere pubblicato. È chiaro che la maggior parte di noi tiri un sospiro di sollievo a questa notizia, ma pensiamo per un attimo al contadino tirolese affascinato dall'arte gotica del Duomo e patito di *Half-Life*: che salti di gioia farebbe?

Ognuno di noi ha un'idea ben precisa di quello che sarebbe il "Gioco Definitivo", quello capace di installarsi sul nostro disco rigido per rimanerci vita natural durante. Non importa quanto la fantasia degli sviluppatori sia fervida; ci sarà sempre qualcosa cui non hanno pensato e tra quel qualcosa, esiste sicuramente il nostro gioco ideale. Fortunato è colui che, dopo aver acquistato un gioco, può stringere la confezione tra le mani ed esclamare: "Questo è esattamente ciò che volevo". Per tutti gli altri, c'è solo la speranza che, prima o poi, qualcuno con i mezzi e le capacità pensi proprio a quell'idea. Le possibilità sono, ovviamente, scarsissime.

In conclusione, quindi, sorge spontaneo un interrogativo: il "Gioco che non c'è" non ha nessuna speranza?

LE CONVERSIONI

Questo sinistro sospetto deve aver spaventato più di un appassionato, tra quelli non disposti a credere che il loro gioco dei sogni non sarebbe mai stato pubblicato. Questi individui hanno quindi deciso di non attendere oltre, e di porre mano personalmente al problema secondo il principio del "Faccio prima a farmelo da solo". Ovviamente, programmare un videogioco non è cosa che si possa improvvisare, né tantomeno si tratta di un'impresa realizzabile per chi non ha le conoscenze necessarie in termini tecnici.

L'ostacolo sembrava insormontabile, ma questi temerari hanno aggirato il problema utilizzando un espediente: invece che partire da zero, hanno utilizzato un gioco già esistente, modificandolo fino a creare qualcosa di completamente diverso. Certo, anche in questo caso il compito è stato arduo, ma comunque molto più praticabile. Così sono nate le "Total Conversion", ovvero le conversioni.

L'avvento di Internet ha permesso una notevole diffusione di questo fenomeno, ed è così che sono nati numerosi siti dedicati a questa pratica, tra i quali è utile citare almeno **www.totalconversions.com**, una fonte sempre aggiornata di nuove proposte.

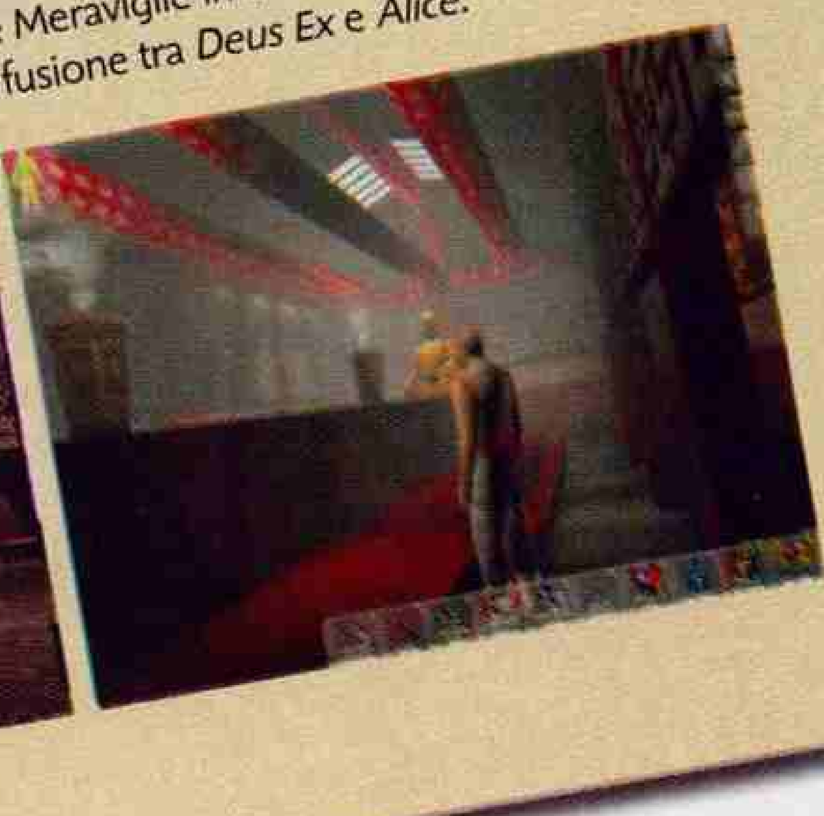
I primi timidi tentativi di ottenere il "Gioco che non c'è", sono presto diventati veri e propri progetti che, in alcuni casi, hanno anche raggiunto la pubblicazione e la vendita (vedi il caso di *Gunman Chronicles*), mentre in altre situazioni hanno dato vita a varianti di giochi di

La Rete pullula di alieni e di conversioni.

ALBERTO

UN'EVASIONE DALLA REALTÀ

Il gioco dei miei sogni deve essere profondo, proiettarmi in un universo che vive di vita propria e permettermi di agire come meglio credo al suo interno. Per questi motivi, ho apprezzato moltissimo *Deus Ex*, che oltre a godere di una trama di grande spessore, mi consentiva di creare un personaggio dotato di una sua personalità, in maniera simile a quella dei GdR. Il gioco che ho in mente dovrebbe, però, garantire una libertà ancora maggiore, permettendomi, per esempio, di scegliere a quale fazione unirmi o di cambiare in maniera radicale la storia. L'atmosfera dovrebbe essere palpabile e, perché no, onirica, come quella di *Alice*. Si tratta di videogiochi del resto, e il realismo deve essere subordinato a trama e atmosfera. L'importante è che il mondo sia plausibile, anche se non simile a quello in cui viviamo. Se potessi scegliere, ne progetterei uno dove i paesaggi e i personaggi che si incontrano nelle peregrinazioni siano una sorta di Paese delle Meraviglie in stile oscuro, ma con tutto il contorno del gioco di ruolo. Insomma, una fusione tra *Deus Ex* e *Alice*.



Warhammer 40k Heretic (conversione da *Myth 2*)

World War II: No return (conversione da *Duke Nukem*)

Marioland (conversione da *Duke Nukem*)

Nasherc (conversione da *Starsiege Tribes*)

successo, con ambientazioni e nemici nuovi e armi inedite. È il caso del capolavoro *Max Payne* (http://insanepayne.gamereactor.net) di *Aliens Vs Predator* (www.avpnews.com/mods/total/) e, naturalmente, del fenomeno *Quake*, solo per citare gli esempi più noti di giochi che sono stati trasformati in mille modi diversi. Il caso più clamoroso riguarda forse il già citato *Half-Life*, per il quale sono state create tonnellate di materiale, che lo hanno reso un vero e proprio punto di partenza obbligato per quasi tutte le conversioni in materia di sparatutto in prima persona. Naturalmente, in queste poche righe abbiamo solo intravisto la punta dell'iceberg, cioè le conversioni di titoli noti in qualcosa di analogo, se non nell'aspetto, almeno nella forma.

Esiste, però, un sottobosco di iniziative e di progetti bizzarri intrapresi da giocatori che volevano ottenere veramente qualcosa di molto diverso e di più simile al loro "Gioco che non c'è". Questo fatto porta a due considerazioni finali: in primo luogo la sindrome è molto più diffusa di quanto non si pensi, in secondo luogo, prima di disperarci, proviamo a cercare su Internet, chissà che non ci sia qualcuno dall'altra parte del mondo che ha magari più tempo e più conoscenze di programmazione di noi, ma condivide lo stesso sogno.

I TENTATIVI

Sognare non costa niente, creare il "Gioco che non c'è" implica fatica, impegno e pazienza. Questi elementi sono difficilmente ottenibili tutti insieme e per lungo tempo, soprattutto se programmare videogiochi non è il nostro lavoro principale. Ecco perché molti progetti, che sulla carta si annunciano favolosi, vengono abbandonati all'insorgere delle difficoltà. Riteniamo, comunque, che alcuni tentativi di creare il gioco dei sogni attraverso le conversioni meritino una citazione, se non altro per la fantasia e la creatività che li hanno contraddistinti. Dopo una breve escursione in Rete, abbiamo scoperto che qualcuno ha tentato, o sta tentando, di realizzare un ambizioso gioco di sparatorie ambientato all'epoca della Seconda Guerra Mondiale, con protagonista Duke Nukem.

Altri, invece, probabilmente per ingannare il tempo nell'attesa di *Duke Forever*, hanno addirittura pensato di sfruttare il sistema grafico dello stesso *Duke3D* per realizzare Marioland, una sorta di Supermario in 3D con tanto di armi bizzarre.

Sempre in tema di sparatorie in prima persona, c'è chi si è preso la briga di trasformare *Tribes 2* in un tributo alla

MASSIMILIANO
UNA SIMULAZIONE ONLINE SENZA CONFINI

Il gioco che vorrei sono una serie di titoli accomunati da un unico scopo: riprodurre gli avvenimenti che interessano un particolare teatro bellico (personalmente gradirei quello della Seconda Guerra Mondiale) dalla fase strategico-decisionale, allo sviluppo sul campo di battaglia. Si tratta, quindi, di vedere reso concreto il sogno di molti appassionati di simulazioni, vale a dire quello di un mondo persistente sullo stile dei GdR online, dove il proprietario di un simulatore di volo da combattimento si trova a intraprendere missioni di attacco al suolo su una colonna di carri armati comandati da altri giocatori in carne e ossa, mentre, nell'oceano, un sommergibile tenta di affondare un convoglio scortato da più caccia torpediniere, i cui capitani coordinano le tattiche di difesa "chattando" tra loro. Qualcosa di simile è già stato realizzato, almeno parzialmente, da *WWII Online Blitzkrieg* e da alcuni giochi concepiti da Novalogic, ma ciò che è mancato sino a ora è il rigore nella simulazione delle unità impegnate, nonché la componente strategica, che vedrebbe un gruppo di partecipanti rivestire i compiti di capi di stato maggiore, organizzando la catena di produzione, decidendo cosa attaccare, comunicando gli ordini alle varie unità e controllando in tempo reale sulle loro mappe l'esito delle offensive.

Starcraft 3D (progetto originale)

Steel Beasts

serie *Might & Magic*, realizzando una vasta schiera di modelli ispirati alla saga di *Heroes of Might & Magic*. Passando all'ambito della strategia, abbiamo scovato un tentativo di portare le miniature di "Warhammer 40000" all'interno di un gioco 3D, utilizzando il sistema grafico di *Myth 2*, ma il progetto più ambizioso ci è sembrato quello di uno sparuto gruppo di appassionati, che sta cercando con costanza e molto coraggio di dare vita a una versione tridimensionale di *Starcraft*, il classico di Blizzard.

Per ultimo, abbiamo lasciato il progetto sicuramente più fantasioso: si intitola Nasherc ed è una conversione totale di *Starsiege Tribes*, dove dei giganteschi Mech corazzati sono impegnati non negli abituali combattimenti, ma in vere e proprie gare di velocità su circuiti appositamente progettati.

I Mech sono, naturalmente, dipinti con i colori delle vetture delle gare americane. Con un po' di immaginazione, ma neanche troppa, possiamo pensare che la motivazione alla base di questo progetto sia stata qualcosa come: "Vorrei un gioco di corse, dove invece delle automobili si guidano dei Mech corazzati, ma nessuno lo farà mai, quindi…".

GLI EDITOR

Gli editor di missioni e di livelli, presenti ormai nella maggior parte dei titoli in commercio, possono rivelarsi una vera panacea dei nostri problemi. È vero che il più delle volte non permettono modifiche strutturali al gioco vero e proprio, ma possono darci la possibilità di realizzare qualcosa che, potenzialmente, si avvicina al nostro gioco ideale.

Facciamo un esempio: il nostro "Gioco che non c'è" è un simulatore di battaglie tra cavernicoli e fanteria dello spazio? Possiamo acquistare *Empire Earth* e realizzare questo sogno con l'editor incluso nel gioco, che permette proprio simili mescolanze. Abbiamo sempre desiderato ambientare uno sparatutto nel cortile di casa nostra? Con un po' di pazienza, di applicazione e di "Unrealed", l'editor di livelli presente in *Unreal Tournament*, potremo realizzarlo.

Per combattimenti a squadre tattici e personalizzati potremo rivolgerci all'editor di *Fallout Tactics*, mentre per battaglie realistiche a base di tank della Seconda Guerra Mondiale, che siano esattamente ciò che noi vogliamo, non c'è niente di meglio che l'editor di *Steel Beasts*.

Le promesse di questo genere più interessanti, capaci di fare venire l'acquolina in bocca soprattutto ai patiti dei Giochi di Ruolo, sono quelle lasciate trasparire dai prossimi *Morrowind* e *Neverwinter Nights*, che potranno essere utilizzati per creare ambienti, modelli e addirittura avventure personalizzate. Allora il futuro è negli editor? Chi lo sa,

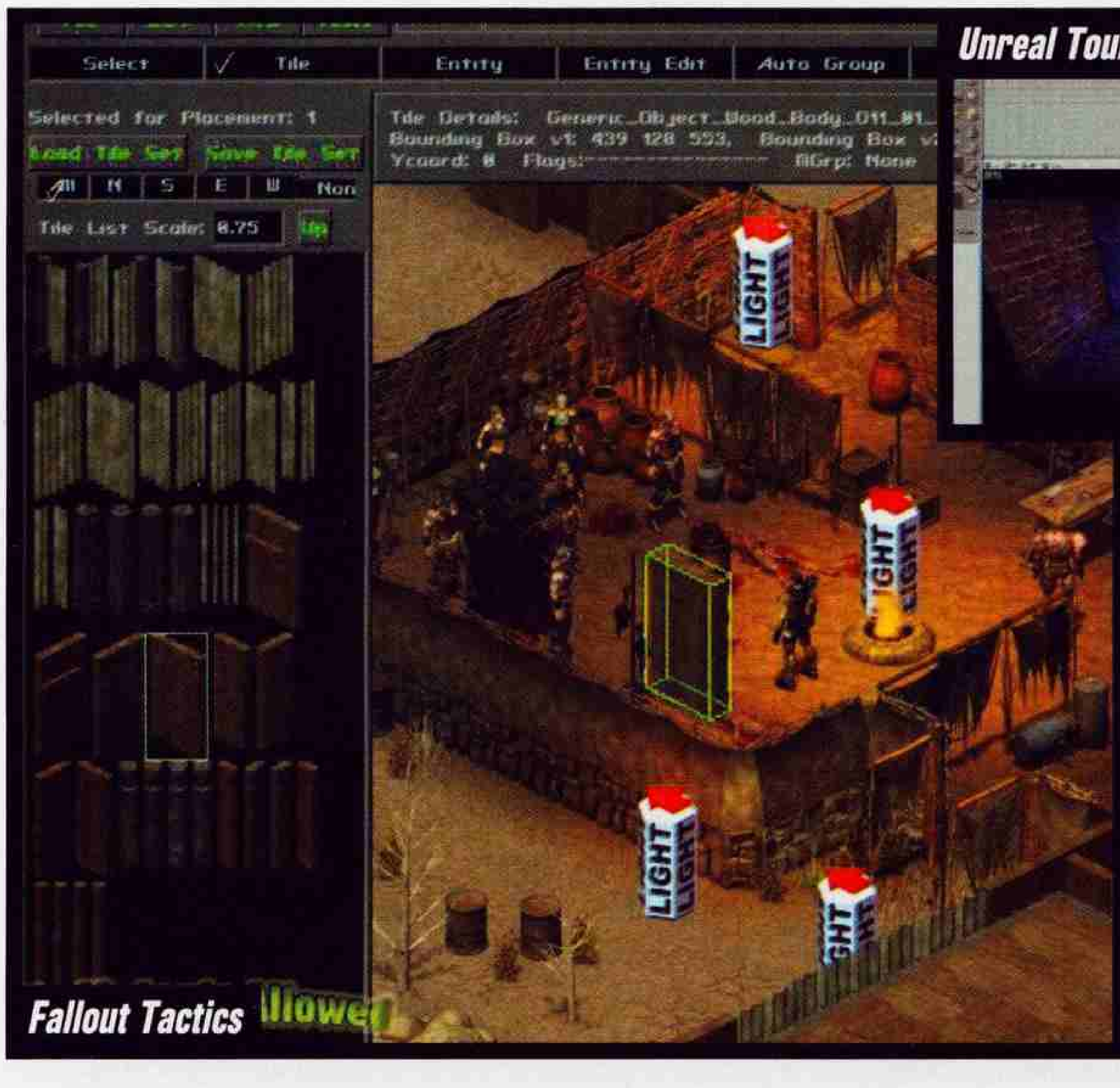
ALESSANDRO
IL SIMULATORE DI GUIDA DEFINITIVO

I giochi di guida recentemente approdati sui nostri computer sono sicuramente belli e divertenti ma, ne sono certo, in futuro si potrebbe fare qualcosa di meglio. Graficamente, vorrei qualcosa al livello del prossimo *World Sports Car*, ma non è solo una questione di immagine. Il coinvolgimento deve essere totale e non esclusivamente visivo. Voglio sentire la vettura simulata tra le mie mani come se fosse vera e, a tal fine, la tecnologia Force Feedback potrebbe essere ancora migliorata. Le periferiche più avveniristiche dovrebbero poi essere ampiamente supportate. Sfruttando, per esempio, i moderni sintetizzatori di profumi vorrei percepire l'odore di benzina ai box o, sulla griglia di partenza, quello della gomma bruciata. Sarebbe poi splendido se, da una semplice rilevazione satellitare scaricabile da Internet, si potesse ricreare nel gioco qualsiasi tratto asfaltato realmente esistente e, perché no, dar vita a spettacolari corse di Formula 1 nelle vie del mio quartiere. A coronamento di tutto ciò, mi piacerebbe assistere in televisione a un campionato di automobilismo virtuale, parallelo a quello della solita Formula 1, anch'esso destinato ai miglior piloti, ma non precluso a chi non può contare su sponsor miliardari.

Empire Earth

Unreal Tournament

Elder Scrolls III Morrowind


Fallout Tactics

***Red Alert 2* è stupendo, ma perché non possiamo avere niente di simile ambientato al tempo delle Guerre Puniche?**

***FIFA 2002* è il miglior gioco di calcio per computer in circolazione, ma perché non possiamo disporre di giocatori armati di lanciarazzi?**

forse sì e forse no, ma è indubbio che i programmatori hanno ben capito che il pubblico videogiocante è tutt'altro che privo di inventiva, e che spesso mettere questi strumenti a disposizione degli utenti può rivelarsi una fonte inesauribile di idee e di varianti. E se sono contenti loro… figuriamoci noi!

Per creare un titolo dal nulla ci vogliono conoscenze specifiche e denaro, ma per usare bene un editor bastano degli appassionati ingegnosi, e questi ultimi sono molto più numerosi dei programmatori, il che si traduce in una più alta percentuale di possibilità che qualcuno realizzi il nostro "Gioco che non c'è".

LA PAROLA AGLI ESPERTI

Le riflessioni a proposito del "Gioco che non c'è" e della standardizzazione dei generi sono state affrontate anche da persone che hanno fatto del videogioco il proprio mestiere. Nel corso di un dibattito sul design e sulla cultura dei giochi, avvenuto qualche tempo fa a San Francisco, alcuni programmatori hanno rivelato le proprie opinioni in merito all'argomento. Will Wright, il geniale creatore di *Sim City* e *The Sims*, ha aperto la discussione lamentando che l'attuale panorama videoludico si è ormai "fossilizzato su tre o quattro generi" (osservazione condivisa, per altro, anche da David Braben, il leggendario autore di *Elite*). I principali responsabili di questa deprecabile situazione, secondo Wright, sono "in larga parte i produttori di videogames, che rifiutano a priori la creatività e la sperimentazione e preferiscono produrre l'ennesimo clone di *Doom* anziché tentare qualcosa di inedito". Wright ha poi ricordato che "Il 90% dei contenuti di *The Sims* sono stati sviluppati dai giocatori stessi". Anne Marie Schleiner, critico, artista e game designer, ha spiegato come il ruolo del giocatore nella realizzazione dei titoli stia diventando sempre più importante, sottolineando la volontà dei programmatori di mettere sempre più spesso a disposizione degli acquirenti gli strumenti per ampliare gli orizzonti del gioco, dato che questa sembra essere la strada giusta per dare al mondo dell'intrattenimento videoludico un respiro che coinvolga tutta la comunità.

"I giocatori danno vita a cose che nemmeno i programmatori immaginavano di creare, personalizzando il programma stesso per la creazione di modelli, modifiche e nuove caratteristiche. Questo tipo di produzione, assente in altre forme artistiche o presente in forma decisamente più ridotta, rappresenta l'applicazione più chiara del concetto di Intelligenza Collettiva".

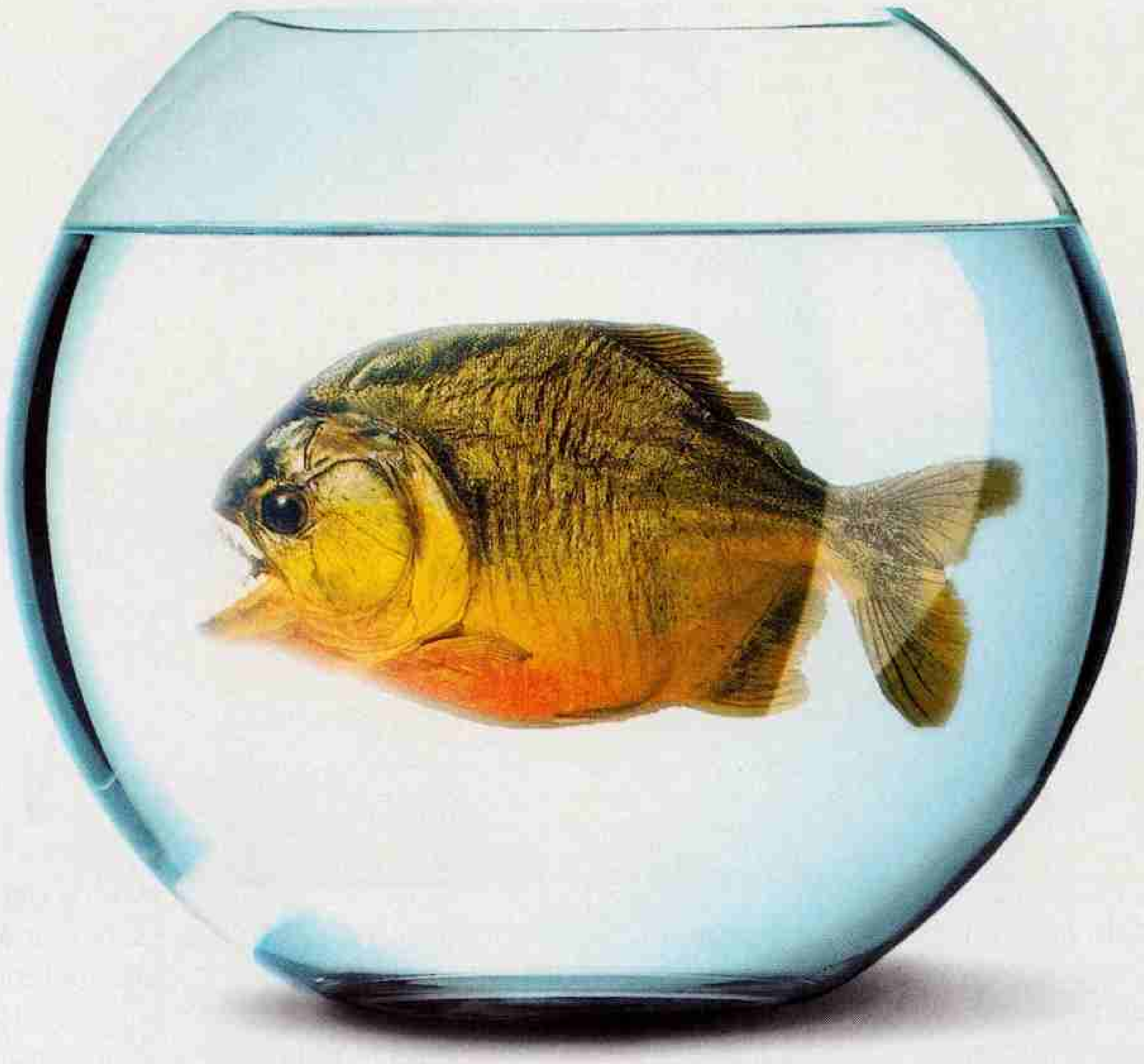
I pareri di questi esperti, oltre che essere lusinghieri nei confronti dei videogiocatori, rappresentano un'ulteriore conferma di come, per creare il titolo dei nostri sogni, non dobbiamo essere necessariamente dei geni dell'informatica; basta esprimere la nostra creatività attraverso gli strumenti che ci vengono forniti, il più delle volte gratis, dai programmatori stessi.

IL GIOCO CHE VORREI

Come abbiamo avuto modo di vedere nel corso dell'articolo, la sindrome del "Gioco che non c'è" colpisce una gran quantità di giocatori. Naturalmente, gli esperti della redazione di GMC ne sono tutti vittime! In queste pagine abbiamo potuto conoscere i loro titoli dei sogni, ma anche noi possiamo dire la nostra. Inviamo una descrizione del nostro "Gioco che non c'è" alla redazione di Giochi per il Mio Computer, potrebbe valerne la pena, visto che le idee più interessanti saranno pubblicate. Se poi pensiamo a quanti programmatori leggono ogni mese GMC, chissà che qualcuno di loro non venga colpito dal nostro progetto e decida, magari, di trasformarlo nel nostro "Gioco che non c'è"! Non si può mai sapere…

STEFANO
PURO MEDIOEVO!

Corazze scintillanti al sole, masse di picchieri e nugoli di frecce: la guerra nel Medioevo europeo esercita un grande fascino su di me, ma il discorso si può certamente allargare a tutti gli aspetti dell'Età di Mezzo. Ecco quindi, che un gioco che riuscisse a simulare gli scontri tra gli eserciti medioevali e la tumultuosa crescita della società, incontrerebbe la mia incondizionata stima. Ricordo che *Lords of the Realm II* riusciva a riunire piacevolmente gli aspetti economici, a turni, con quelli militari, in tempo reale. *Shogun* ha ripreso questa idea ed è certamente una ricostruzione più fedele dal punto di vista storico, ma l'ambientazione è orientale e ha una decisa enfasi sugli scontri militari. È facile immaginare che un gioco che riunisse le caratteristiche di questi due titoli mi farebbe oltremodo felice, ma allo stesso tempo mi priverebbe di una vita sociale. Non so quindi se rallegrarmi davvero della prossima uscita di *Medieval: Total War*.



SOUND BLASTER® AUDIGY™

POTENZA DOMATA.

Potenza pura e performance sonore da Creative, gli esperti dell'audio su PC. La nuova serie di schede audio Sound Blaster Audigy porterà musica e giochi su PC a livelli mai raggiunti prima. Potenza e qualità imbrigliate nel nuovo processore Audigy, quattro volte più potente rispetto alla generazione precedente. Questa superba soluzione audio include, inoltre, connessione ad alta velocità SB1394 e un ricco pacchetto software. www.creativeaudigy.com

24bit 96kHz/100dB SNR

EAX ADVANCED HD

SB1394

DOLBY DIGITAL

ASIO

CREATIVE®

© Copyright 2001 Creative Technology Ltd. Creative, EAX e Sound Blaster sono marchi registrati e Audigy e SB1394 sono marchi di Creative Technology Ltd. Dolby è un marchio registrato di Dolby Laboratories. ASIO è un marchio di Steinberg Media Technologies AG. Tutti gli altri marchi o nomi di prodotto sono marchi o marchi registrati dei rispettivi proprietari. In Italia i prodotti Creative Labs sono promossi e diffusi da Creative Labs Srl.

UNO SGUARDO A WINDOWS XP

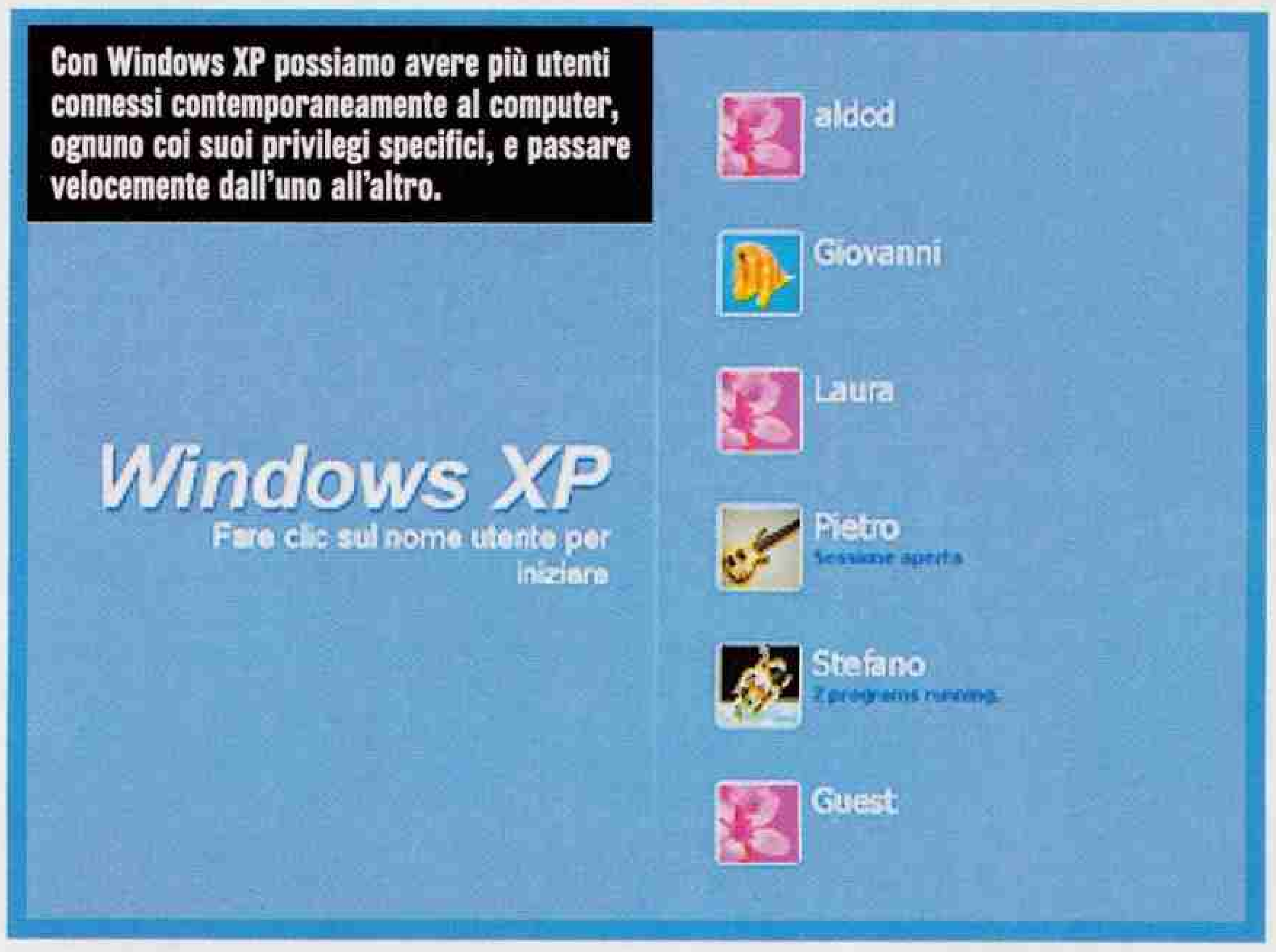
Che sorprese riserva a noi giocatori il nuovo sistema operativo di Microsoft? Ecco alcuni dei motivi per cui Windows XP sostituirà Windows 98 e 2000 nei cuori degli appassionati di *Return to Castle Wolfenstein* e compagni.

L'uscita di un nuovo sistema operativo (SO d'ora in poi) è sempre causa di molte discussioni. Cosa verrà migliorato? Quanto tempo ci vorrà per abituarsi alla nuova interfaccia? Sarà esoso in termini di risorse di sistema? E soprattutto, come si comporterà con le applicazioni sviluppate per le versioni precedenti?

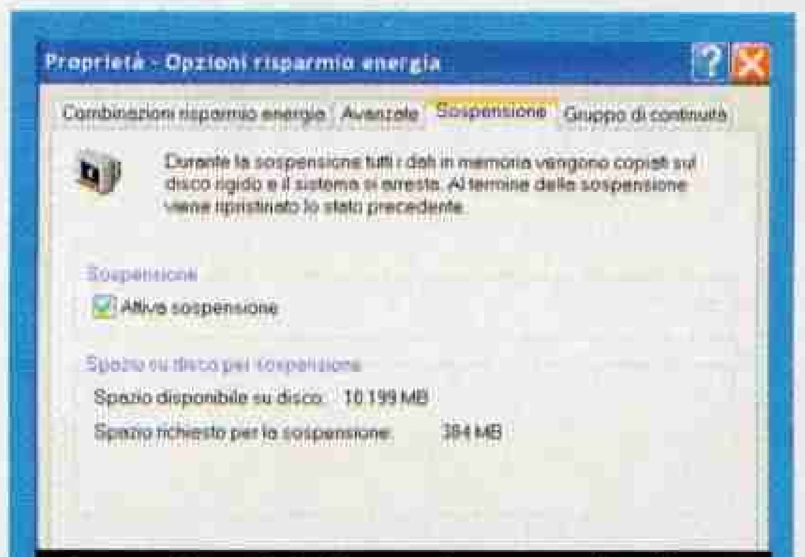
Di seguito, cercheremo di dare una risposta ai quesiti cui si accompagna il nuovo Windows XP, ovviamente concentrandoci sugli utilizzi più interessanti per un videogiocatore. Proprio per questo motivo, abbiamo deciso di affrontare la versione Home e non quella Professional del sistema operativo. Le differenze, infatti, sono poche e, principalmente, relative al filesystem e a servizi tipici dei server, tutte particolarità poco utili per chi vuole divertirsi col computer.

IL KERNEL

Il termine "kernel" viene dal greco, e significa nucleo. Il kernel di un sistema operativo è, dunque, la parte di codice fondamentale, quella che gestisce le comunicazioni fra le varie componenti hardware e il processore centrale. Le principali innovazioni apportate da XP risiedono proprio qui, e nonostante non siano visibili a occhio nudo, sono quelle che l'utente finale apprezzerà di più: il computer si bloccherà meno spesso rispetto a quanto accadeva con Windows 98 e, anche nel caso di applicazioni o driver scritti male, solitamente un semplice CONTROL-ALT-CANC ci permetterà di chiudere il programma che non risponde ai comandi, senza compromettere il corretto funzionamento degli altri. Lo schermo blu non è un ricordo



Con Windows XP possiamo avere più utenti connessi contemporaneamente al computer, ognuno coi suoi privilegi specifici, e passare velocemente dall'uno all'altro.



La gestione del risparmio energetico è stata migliorata notevolmente, un particolare che gioverà ai possessori di computer portatili.

WINDOWS XP E LA REGISTRAZIONE

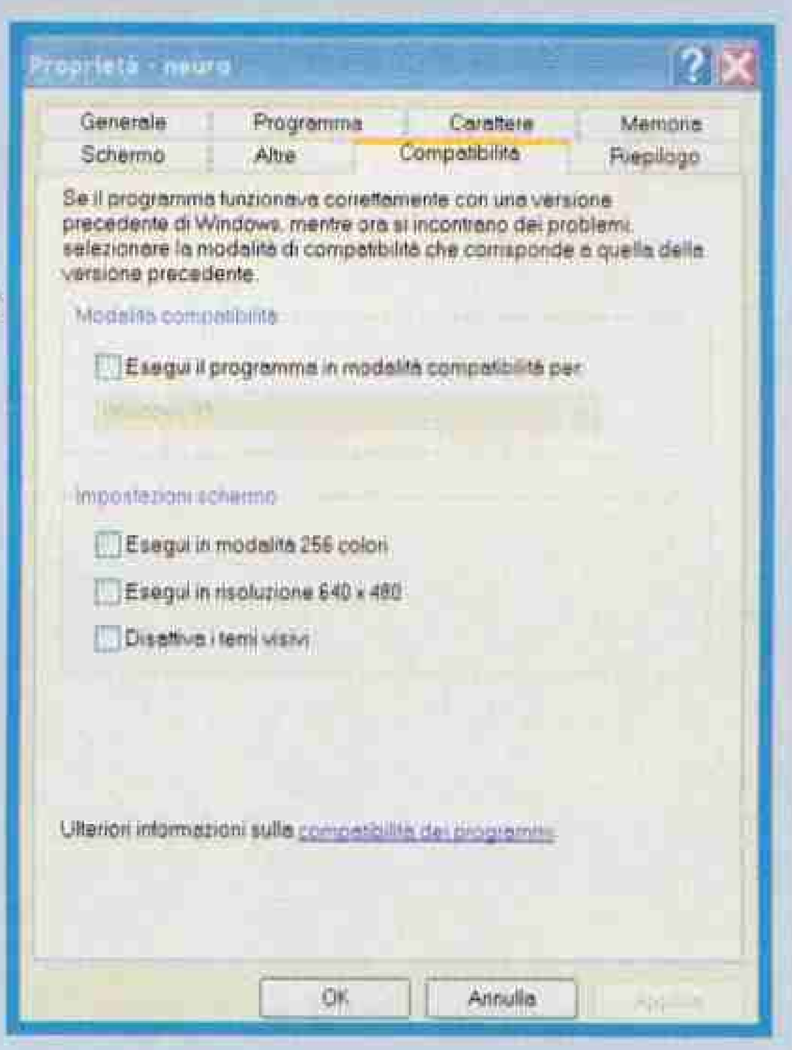
La registrazione del nuovo sistema operativo ha fatto discutere parecchio. Non tanto per il procedimento in sé (molti programmi lo richiedono), ma per alcune particolarità di questo caso specifico. Per evitare che una copia del SO venga utilizzata su più computer, infatti, il codice di identificazione è unico e relativo alla configurazione hardware della nostra "macchina da gioco" (e con questo si intende l'insieme delle varie schede che lo compongono). Cambiando alcune componenti, però, la chiave perderà di valore, rendendo quindi inaccessibile il sistema operativo. Sarebbe fastidioso aggiornare la scheda di rete (l'elemento più critico sotto questo profilo) e non riuscire più a utilizzare il computer. Il rischio, però, sussiste. Certo, sarà sempre possibile chiedere a Microsoft un altro codice, con tutti i prevedibili disagi del caso. Bisognerà vedere, inoltre, se la casa madre sarà disposta a credere alla buona fede di persone che cambiano radicalmente gli elementi del proprio computer con una certa frequenza.

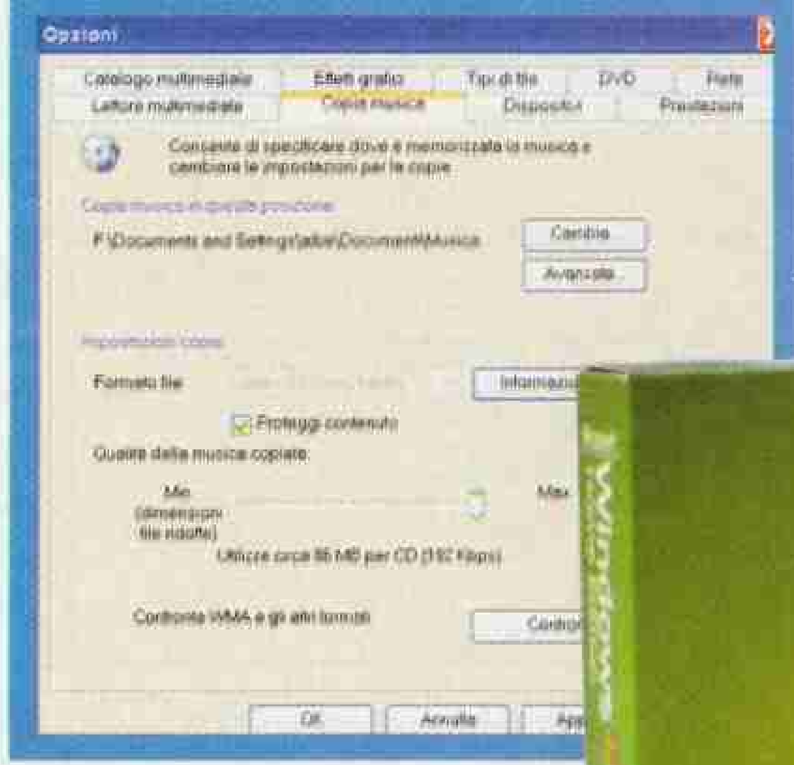
LA COMPATIBILITA' CON LE VECCHIE APPLICAZIONI

Un'interessante particolarità di XP è la possibilità di "emulare" una precedente versione di Windows, al fine di garantire la compatibilità delle applicazioni meno recenti. Cliccando col tasto destro su un'icona, ci verrà presentata la schermata che possiamo osservare nell'immagine, dalla quale scegliere quale sistema operativo emulare. Sono presenti tutti, da Windows 95 in poi, NT e 2000 compresi. Per evitare problemi è anche possibile limitare il numero di colori disponibili per il programma a 256 e forzare la risoluzione dello schermo a 640x480, due opzioni utili soprattutto con applicazioni piuttosto datate.

Dai nostri test, è inoltre emerso che il filesystem NTFS rende spesso impossibile l'esecuzione di programmi sviluppati appositamente per DOS o Windows 95. Se, quindi, non riusciamo a far funzionare un vecchio gioco al quale siamo affezionati, prima di disperare, proviamo a copiare la cartella del titolo in questione su una partizione FAT16 o FAT32.

Nel caso abbiamo già riformattato tutto il disco fisso in NTFS e ci troviamo di fronte a una situazione simile, invece, possiamo utilizzare un programma come FIPS (gratuito, ma per esperti) o Partition Magic (commercializzato da Symantec, ma molto intuitivo) per creare una piccola partizione FAT32 (2 GB dovrebbero bastare, nella maggior parte dei casi), dove installare i prodotti che non "gradiscono" filesystem diversi. Le nostre prove hanno comunque evidenziato una buona compatibilità di Windows XP con i titoli attualmente sul mercato, mentre, come già sottolineato in precedenza, i programmi sviluppati per DOS sono a volte ostici da far funzionare a pieno: alcuni si rifiutano completamente di partire mentre altri, come *Doom* o *Duke Nukem*, funzionano correttamente, pur se privi del commento sonoro.

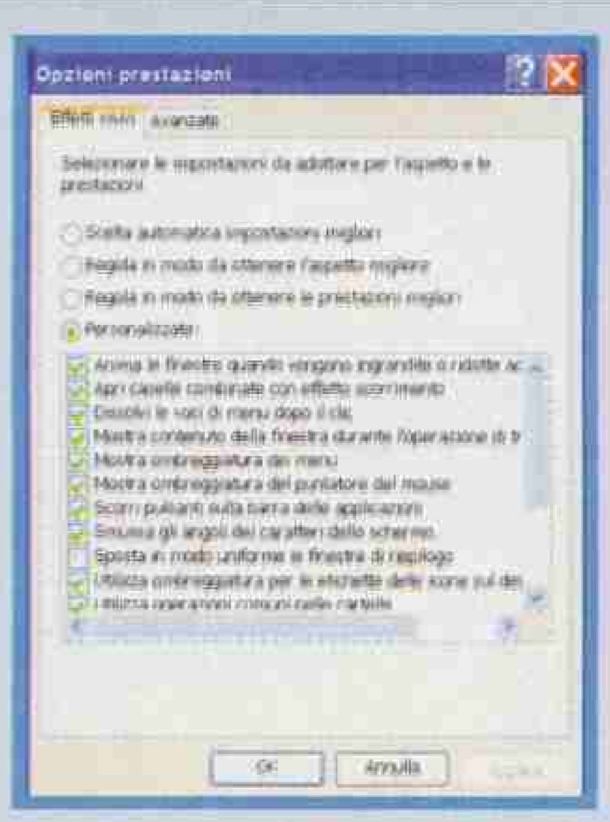


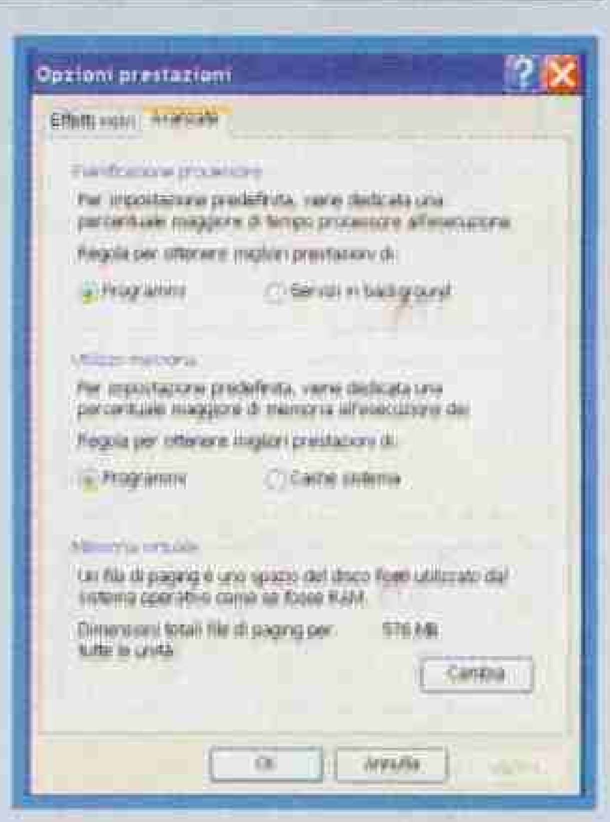


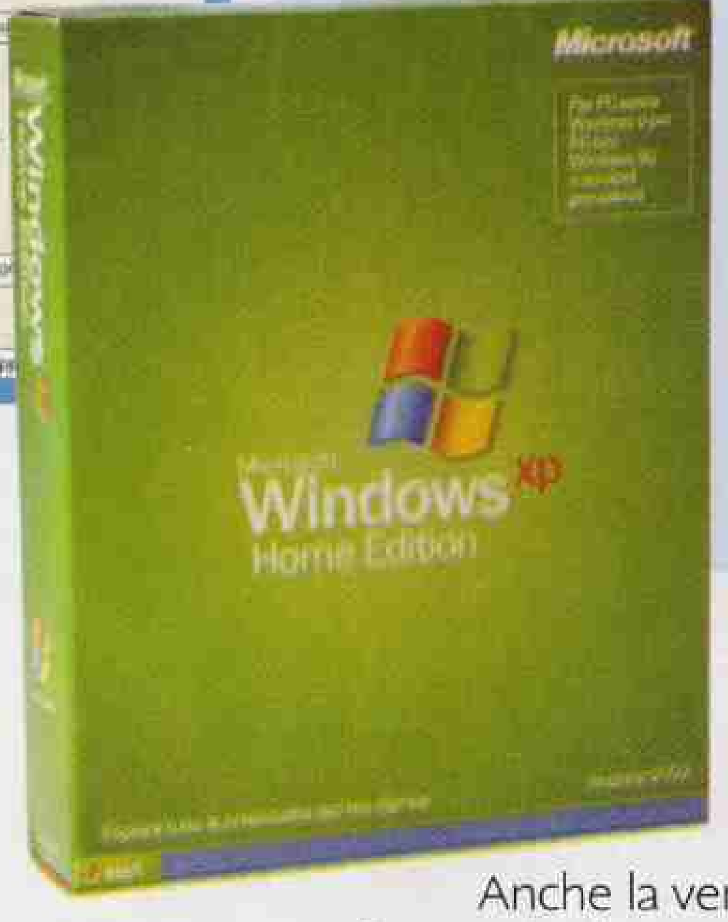
PRESTAZIONI PER GIOCARE

Cliccando su "Risorse del Computer" e successivamente su "Pannello di Controllo" e "Prestazioni e Manutenzione" ci si presenterà una schermata con una serie di opzioni; da qui potremo scegliere di eseguire la deframmentazione del disco fisso, eliminare i file inutili (cestino, copie di backup e simili), oltre che regolare gli effetti visivi. Quest'ultima scelta è sicuramente la più interessante, visto che consentirà di decidere quali animazioni attivare. Sui computer meno recenti consigliamo di eliminare il più possibile di animazioni. In questa maniera, le finestre verranno visualizzate molto velocemente, e le operazioni di ridimensionamento e trascinamento risulteranno più fluide. Se non sappiamo dove mettere le mani, possiamo spuntare la casella "Scelta Automatica Impostazioni Migliori", che delegherà questo compito al computer. Cliccando sulla voce "Avanzate", invece, ci troveremo di fronte a una serie di parametri per ottimizzare il PC in relazione all'uso che ne facciamo. Dando per scontato che la funzione primaria sia quella di giocare, suggeriamo queste impostazioni:

- **Pianificazione processore: Programmi.**
- **Utilizzo memoria: Programmi.**
- **Memoria virtuale: Lasciare le impostazioni predefinite.**







dei tempi bui, ma dai nostri test è emerso come la necessità di riavviare il sistema sia meno frequente. Essendo il kernel lo stesso della versione Professional, inoltre, le applicazioni, di qualunque tipo esse siano, gireranno senza problemi su entrambe le incarnazioni del sistema operativo. In precedenza, al contrario, era impossibile giocare se si possedeva Windows NT, che però era indispensabile per alcuni programmi come 3D Studio MAX, Maya e altri.

Anche la versione Professional adesso può essere utilizzata con successo per qualsiasi gioco, mentre i programmi di grafica professionale, come quelli citati in precedenza, non avranno problemi a funzionare sull'edizione Home.

È stata migliorata persino la gestione delle DLL (le librerie dinamiche), uno dei principali motivi di blocchi di sistema o delle applicazioni; è ora possibile tenere in memoria più versioni di una stessa libreria, in modo che i programmi che dipendono da una particolare DLL non vadano in conflitto con eventuali installazioni portate a termine da qualche prodotto più recente. Il filesystem predefinito (quella parte del SO che si occupa di gestire l'accesso a file e cartelle) non è più FAT32, ma NTFS, lo stesso utilizzato da Windows 2000 e NT; è molto più robusto e offre una serie di opzioni per la protezione dei nostri dati, aspetto che lo rende utilissimo soprattutto all'interno delle reti locali.

Se stiamo eseguendo l'aggiornamento del sistema operativo possiamo decidere di mantenere il FAT32 oppure di convertire quest'ultimo nel nuovo formato. Un'altra opportunità consiste nel creare una nuova partizione sul disco fisso dove installare XP, mantenendo in questo modo sia il SO precedente, sia quello nuovo.

L'INTERFACCIA

Gli aspetti fondamentali di un programma o di un sistema operativo sono la semplicità di utilizzo e la possibilità di accedere velocemente a funzioni usate spesso, come la copia e lo spostamento di cartelle e la ricerca di file o di stringhe di caratteri all'interno di una serie di documenti e così via (questi parametri di giudizio vengono definiti in gergo specifico con il termine inglese di "usability").

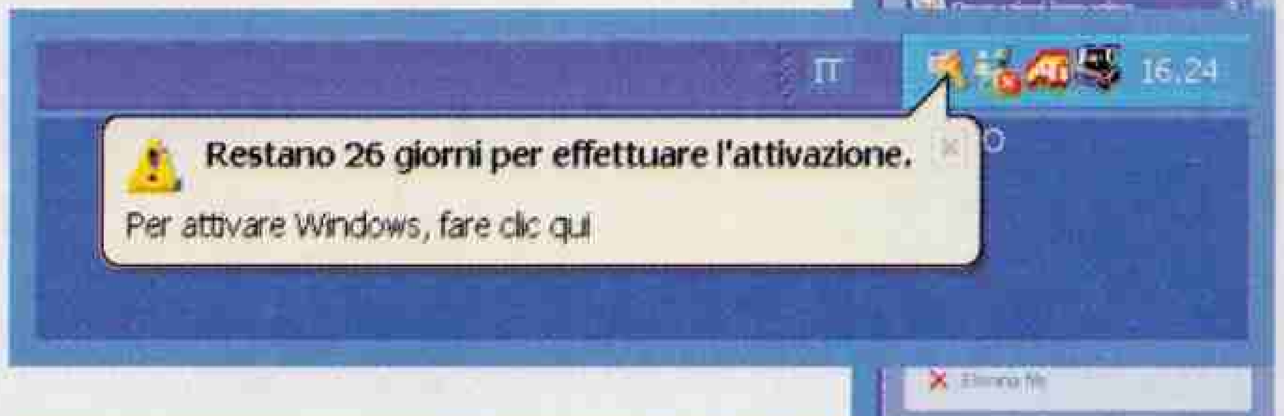
In teoria, tutto dovrebbe essere accessibile attraverso alcuni semplici clic del mouse, ma è anche importante che esistano scorciatoie da tastiera per le azioni che si utilizzano di frequente, come il copia/incolla e il

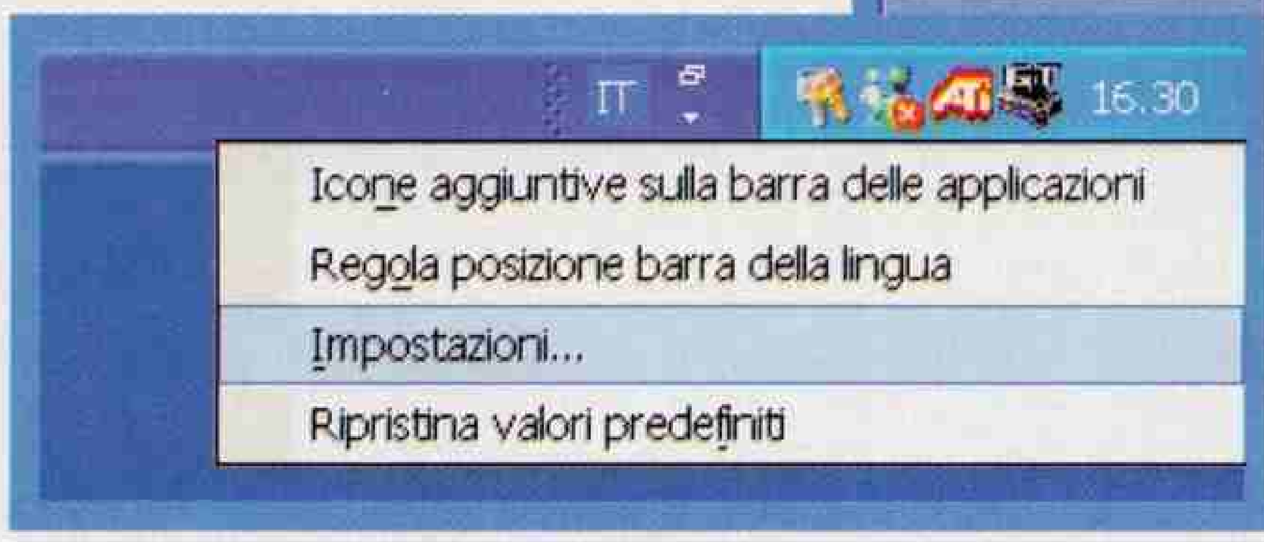
PERCHE' AGGIORNARE SUBITO IL PROPRIO SISTEMA

- Stabilità migliorata rispetto a Windows 9x
- Ottima compatibilità con le vecchie applicazioni, siano esse per Windows 9x, NT o 2000
- La nuova interfaccia, con un po' di abitudine, risulta comoda da utilizzare
- È possibile masterizzare i CD con estrema semplicità, senza ricorrere a programmi esterni
- XP permette di configurare una rete locale in pochi istanti, anche se non si è esperti

PERCHE' ASPETTARE ANCORA UN PO'

- Richieste di sistema elevate, soprattutto per quanto riguarda la RAM
- Alcuni problemi con le vecchie applicazioni DOS
- Non supporta tutto l'hardware esistente: controlliamo la disponibilità di driver aggiornati per ogni componente del nostro PC, così da evitare brutte sorprese
- È molto costoso
- La politica di registrazione del prodotto è discutibile

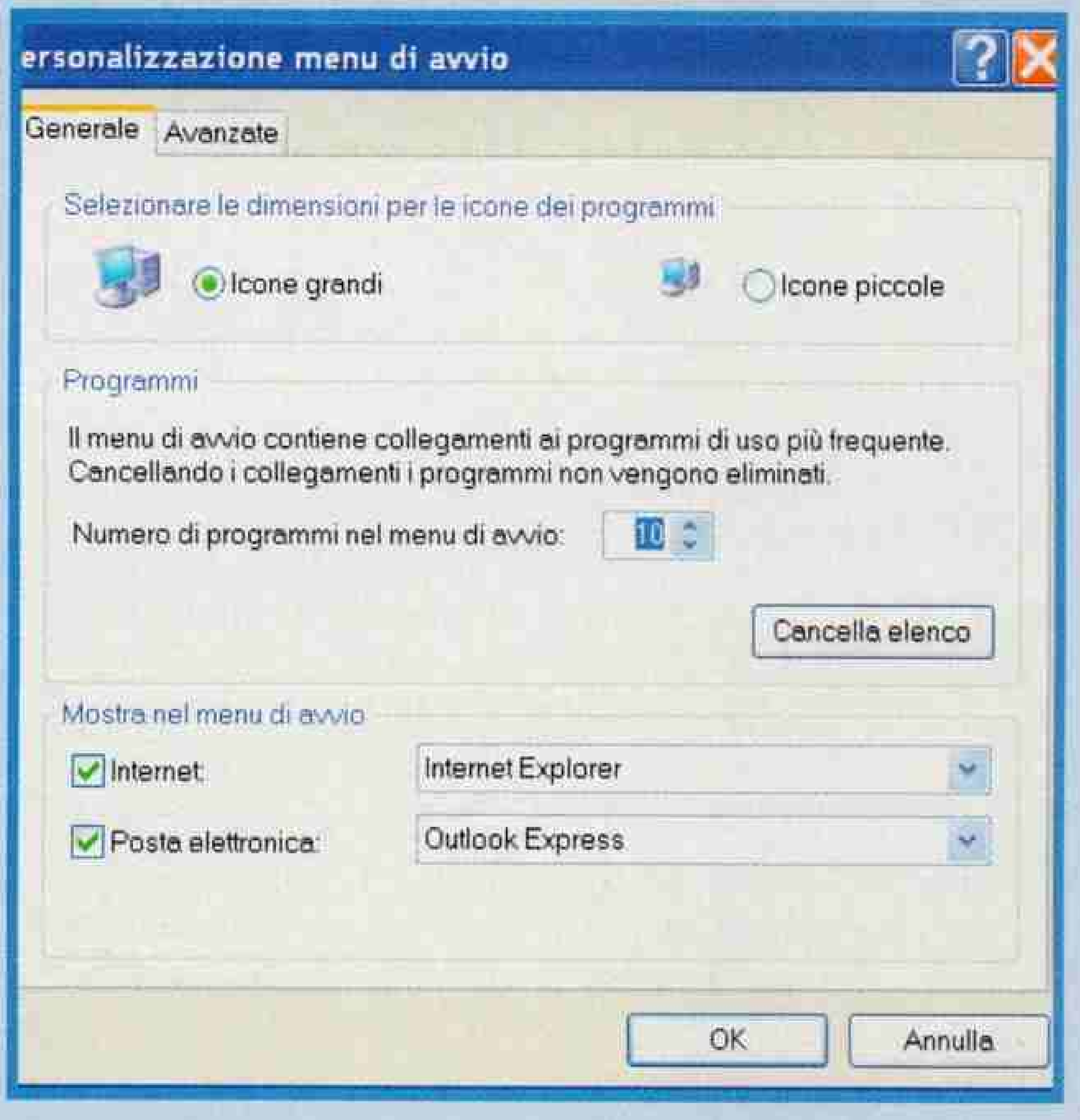




Nel corso dei primi trenta giorni dopo l'installazione, Windows ci rammenterà di effettuare la registrazione.

IL MENU DI AVVIO

Cambiare le proprie abitudini non è facile, e le modifiche apportate da Windows XP alla Barra di Avvio, per quanto rendano il sistema sicuramente più comodo da utilizzare, possono inizialmente disorientarci. Cliccando col tasto destro sulla Barra degli Strumenti e, successivamente, col sinistro sulla voce "Menu di Avvio" saremo in grado di decidere se utilizzare la nuova interfaccia in tutto il suo splendore o rimanere ancorati a quella di Windows 9X, e se personalizzarle entrambe. L'opzione che consigliamo di modificare al più presto è quella relativa al numero di applicazioni utilizzate di frequente: portandole a 10 diminuiremo la necessità di navigare fra i menu alla ricerca di un particolare programma. Quelli lanciati più spesso, infatti, saranno immediatamente accessibili, mentre per i rimanenti dovremo cliccare su "Tutti i Programmi".



salvataggio dei documenti. Sotto questo profilo, Windows XP non differisce molto dai suoi predecessori, che si difendevano egregiamente. Sono stati modificati pesantemente, invece, l'aspetto grafico, la disposizione di alcune icone e la gestione del menu "Avvio".

Questi sconvolgimenti all'inizio saranno duri da digerire, ma si tratta di una questione di abitudine, visto che dopo qualche giorno di utilizzo si scopriranno subito le comodità offerte dal nuovo "look" di XP, che oltretutto è modificabile a piacimento.

Chi non vuole abbandonare le vecchie usanze potrà decidere di tornare alla precedente interfaccia, anche se consigliamo di perdere un po' di tempo per abituarsi a quella più recente, che si dimostra efficiente e versatile.

Una delle prime particolarità che noteremo sarà la presenza di collegamenti alle applicazioni utilizzate più frequentemente, aggiornati in maniera trasparente secondo le nostre abitudini.

Va sottolineato, però, che è stata modificata la disposizione di molte icone, e che alcune di queste, prima accessibili direttamente, sono state spostate nel pannello di controllo. Navigare fra le cartelle del disco fisso è ora molto più piacevole, grazie alla veloce anteprima istantanea di file multimediali (immagini e filmati) e alla maggiore integrazione dei vari programmi per la visualizzazione: al fine di guardare le nostre foto digitali non dovremo più ricorrere al lento e poco efficace Paint, ma utilizzeremo un programma integrato comodo e veloce che, seppure non ai livelli dei migliori shareware reperibili dalla Rete (come ACDSee), svolge più che dignitosamente il suo lavoro.

Per quanto riguarda i file audio e video, invece, il lettore predefinito è il Media Player 8.

A corredare la veste grafica di XP, sono stati aggiunti anche moltissimi effetti grafici, che

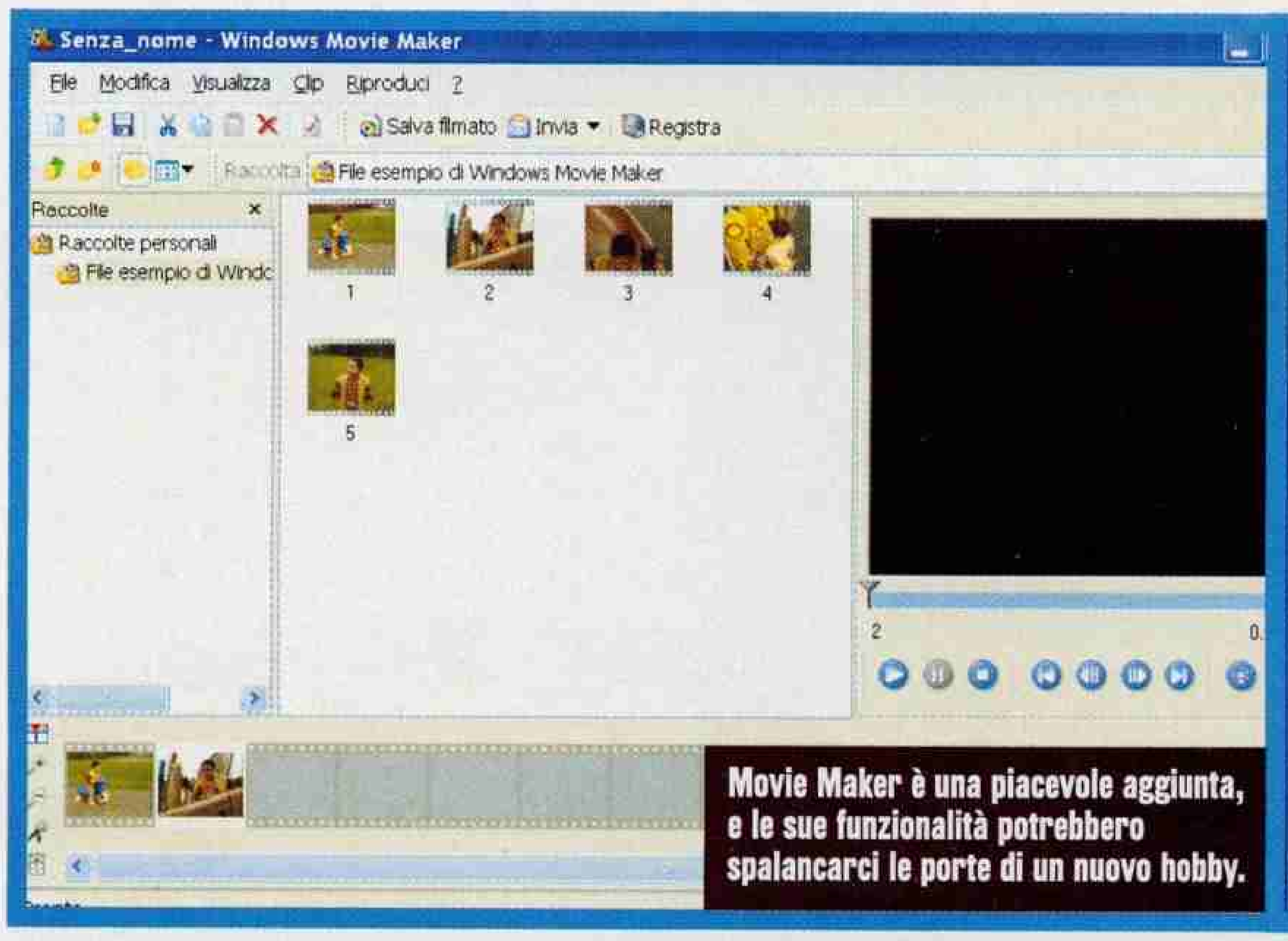
Il nuovo File Manager è molto più potente del precedente, anche se sui computer meno aggiornati dovremo disabilitare alcune comode funzioni.

nonostante rendano visivamente più piacevole la scrivania di Windows, rallentano sensibilmente il sistema, soprattutto se non si dispone di un processore da 700 MHz o più. Fortunatamente, è possibile scegliere quali abilitare, in modo da trovare un giusto compromesso fra velocità e qualità.

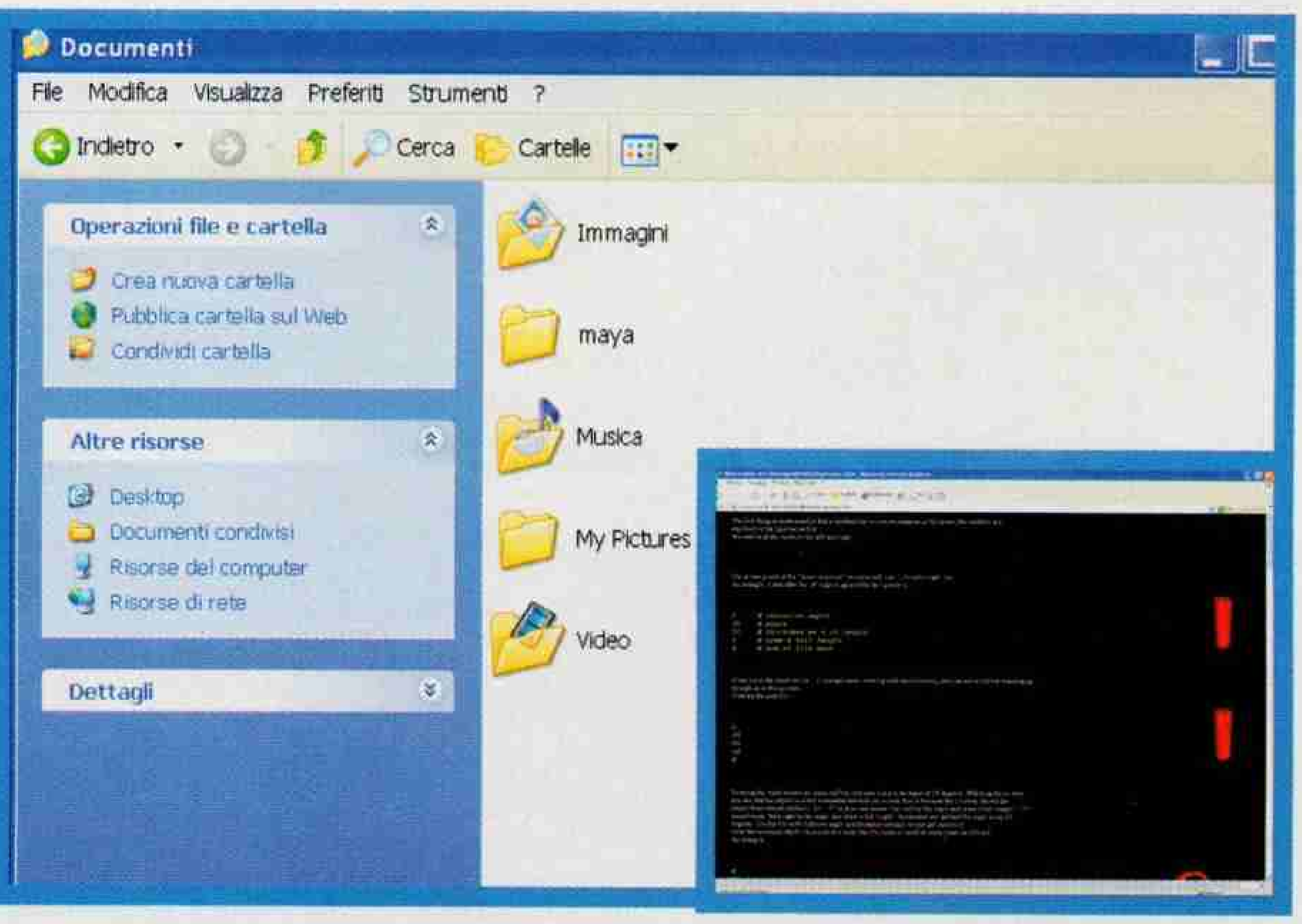
LE NUOVE FUNZIONALITA'

Come già detto in precedenza, le principali innovazioni di Windows XP sono relative al kernel, anche se sono state aggiunte alcune comode funzionalità che, pur non sostituendo la necessità di programmi dedicati, possono essere utilizzate da chi non ha grosse pretese.

Avendo installato il solo XP sul nostro computer, potremo ora convertire i nostri CD audio in WMA (un formato di compressione simile all'MP3, ma più efficiente, anche se funzionante solo su sistemi operativi Microsoft), masterizzare CD, montare piccoli filmati, oltre a leggere praticamente ogni tipo di file multimediale, MP3 compreso. Va detto che Microsoft ha deciso di non includere nell'installazione base di XP un programma per creare file in formato MP3, a detta della casa di Redmond per contenere i costi. Se utilizziamo prevalentemente questo algoritmo di compressione, o se possediamo un lettore portatile di musica digitale che non supporta il



Movie Maker è una piacevole aggiunta, e le sue funzionalità potrebbero spalancarci le porte di un nuovo hobby.



La compatibilità di XP con i videogiochi è buona. Con programmi DOS, tuttavia, si riscontrano alcuni problemi: nel caso di *Doom*, il titolo sarà privo di sonoro, pur funzionando correttamente.

Nessun problema, invece, per un classico attempato del calibro di *Neuromancer*, che non sembra creare grattacapi al nuovo sistema operativo di Microsoft.

WMA, saremo costretti ad acquistare un'estensione aggiuntiva (plugin) del costo di circa 10 dollari. Lo stesso discorso può essere applicato anche alla riproduzione di film su DVD: nonostante il MediaPlayer 8 supporti questo formato, è necessario comprare un plugin del costo di circa 15 dollari per godere di questa funzione. Entrambe le estensioni possono essere reperite sul sito **www.microsoft.com**.

Una caratteristica molto interessante è il pieno supporto delle macchine fotografiche e delle videocamere digitali, che possono essere utilizzate con estrema semplicità: una volta collegata la periferica tramite la porta USB, il programma si occuperà di configurarla automaticamente e da quel momento sarà accessibile come se si trattasse di un disco fisso o di un lettore CD.

Per consentire a chiunque di sfruttare al meglio la propria videocamera fin dal primo momento è stato anche inserito Movie Maker, un semplice programma di elaborazione video, che consente di montare filmati e di aggiungervi dei sottotitoli. Le funzioni di questa applicazione sono, certo, limitate, ma costituiscono un buon punto di partenza per chi voglia approfondire questo hobby.

Tutte queste novità sono sicuramente piacevoli, ma in termini di risorse di sistema impongono un prezzo, anche abbastanza elevato. Se, per quanto riguarda il processore, potrebbe bastare anche un PII 400 (pur rinunciando a qualche fronzolo grafico), le richieste in termini di memoria RAM si aggirano attorno ai 256 MB per un utilizzo videoludico senza troppi compromessi.

L'INSTALLAZIONE E LA CONFIGURAZIONE

Installare Windows XP è piuttosto semplice, anche se alcune opzioni potrebbero causare confusione agli utenti meno esperti. Dopo aver inserito il CD e acceso il computer, si avvierà automaticamente il processo di installazione: la prima scelta che dovremo compiere riguarderà la partizione sulla quale installare il nuovo sistema operativo e il suo formato (FAT32 o NTFS). Se stiamo aggiornando il sistema da una precedente versione di Windows e abbiamo scelto di utilizzare NTFS avremo la possibilità di convertire la partizione. Il nostro consiglio è di non fare l'aggiornamento ma, spazio su disco permettendo, di installare XP su un'altra partizione. In questo modo, potremo scegliere all'avvio quale dei due SO caricare, così da prevenire le eventuali incompatibilità.

Se decidiamo di procedere per questa via, è bene tenere conto che, utilizzando il filesystem NTFS, potremo leggere i dati salvati su partizioni FAT32, ma non il contrario; questo implica che da XP accederemo in lettura e scrittura ai dati di Windows 98, ma non viceversa.

Superata questa fase, il procedimento continuerà senza intoppi, dal momento che non sarà nemmeno necessario selezionare quali programmi installare. Tutto sarà automatizzato, e l'unico apporto richiesto da parte dell'utente consisterà nell'inserimento del codice di attivazione. Ricordiamo che quest'ultimo è solo temporaneo: dopo l'installazione avremo 30 giorni di tempo per registrare (telefonicamente o Via Web) la nostra copia; superato questo lasso di tempo non saremo più in grado di caricare il sistema operativo, quindi sarà meglio non rischiare di arrivare all'ultimo momento e registrarci al più presto. A questo punto, Windows XP sarà felicemente installato sul nostro computer, e potremo iniziare a modificare le varie impostazioni per farlo funzionare al meglio.

NOTE PER CHI AGGIORNA

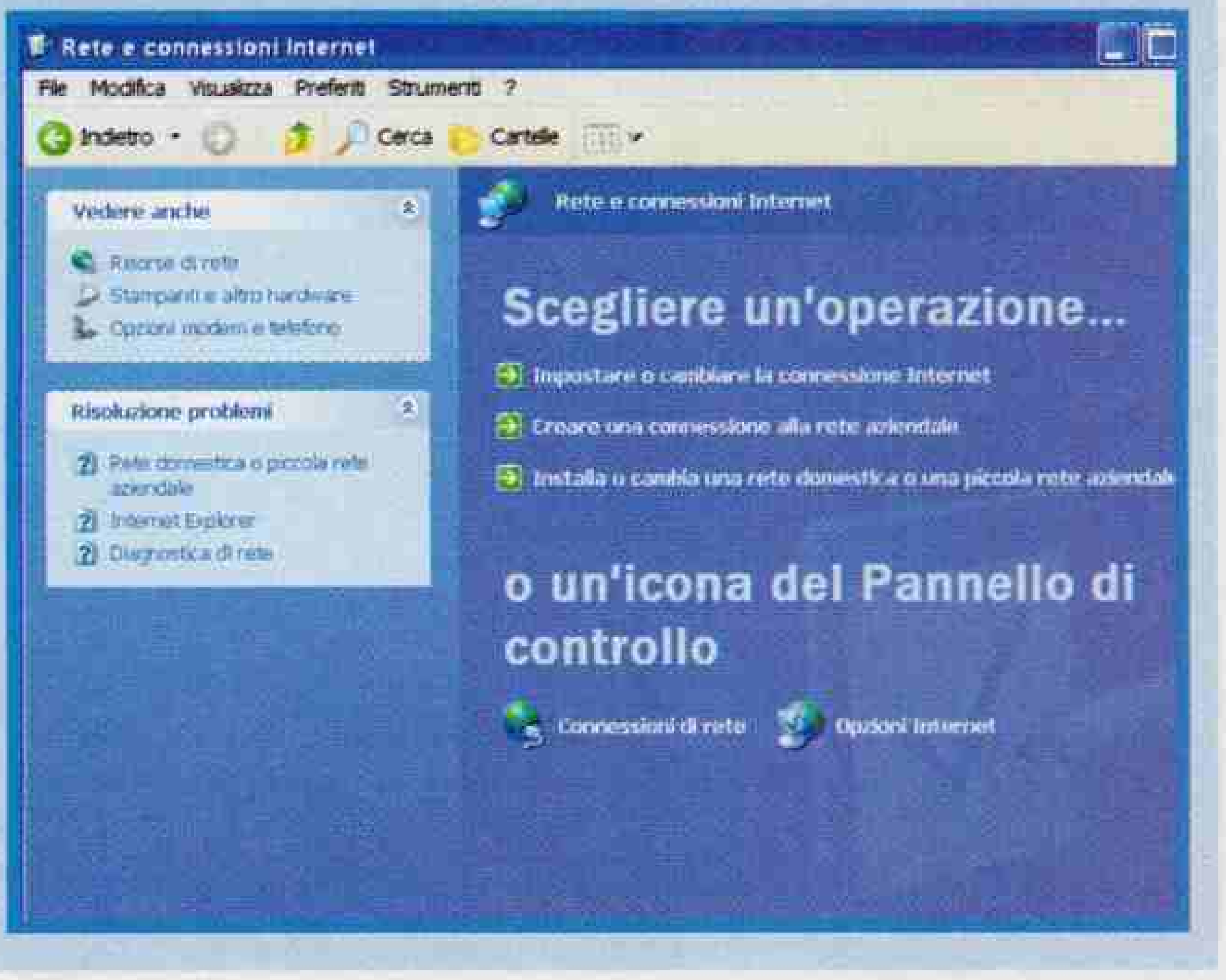
Aggiornare un programma è un'operazione complessa, soprattutto nel caso di sistemi operativi molto diversi, come Windows 98 e XP. Sarà dunque facile incontrare una serie di piccoli intoppi durante tale fase, e per questo motivo consigliamo un'installazione da zero o la creazione di due diverse partizioni sul disco fisso.

Se per qualche motivo abbiamo deciso di installare XP sopra una versione precedente di Windows, probabilmente ci troveremo di fronte ad alcune incompatibilità, tutte segnalate dal sistema prima di arrivare alla fase "calda" dell'operazione.

Noi, per esempio, abbiamo riscontrato problemi con PowerDVD, che necessita di una patch rintracciabile sul sito del produttore, e Easy CD Creator (anche in questo caso, è bastato aggiornarlo). Altri programmi, come firewall, antivirus, partizionatori di dischi e simili sono quelli che potrebbero creare i grattacapi maggiori.

LA RETE, NUOVA FRONTIERA DEL GIOCO

La gestione delle reti è sempre stato uno dei punti deboli di Windows 9X, mentre sia NT, sia Windows 2000 erano sicuramente più avanzati sotto questo profilo. XP, fortunatamente, ha fatto grossi passi avanti in merito. Grazie al semplice firewall in dotazione al sistema operativo, la sicurezza è notevolmente migliorata. Per utilizzare il computer come router (cioè per condividere una connessione con gli altri PC connessi in rete), basterà cliccare sull'opzione "Installa una rete domestica" e un apposito programma introduttivo (in gergo definito Wizard) ci seguirà passo per passo, spiegandoci il significato di ogni parametro. In un periodo in cui ADSL e altri tipi di connessione a banda larga stanno conoscendo una forte diffusione, questa caratteristica risulta sicuramente azzeccata e, a nostro avviso, è uno dei principali motivi per aggiornare il sistema operativo.



GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

MACCHINE DEL MESE

I DIRITTI DEL CONSUMATORE

La tecnologia informatica ha modificato la distribuzione di materiale digitale nel mondo, ma tutto questo porta dei reali vantaggi agli utenti?

I computer esistono ormai da parecchio tempo, ma solo negli ultimissimi anni hanno radicalmente cambiato il nostro modo di vivere, principalmente grazie a Internet, che ha trasformato dei semplici agglomerati di transistor in strumenti connessi tra loro.

Oggi abbiamo finalmente la possibilità di ascoltare in anteprima il nuovo disco del nostro gruppo preferito e, se ci piace, di acquistarlo direttamente dalla Rete, scaricando le canzoni in formato digitale sul nostro disco fisso o, se preferiamo il supporto fisico, ordinare il CD da qualche sito per vedercelo recapitare a casa in tempi solitamente brevi.

Per vedere il trailer di un film o un video musicale non dobbiamo più passare ore davanti alla TV, sperando che chi crea i palinsesti decida di mandarlo in onda, ma possiamo digitare www.launch.com, registrarci gratuitamente e scegliere una fra le migliaia di clip disponibili (velocità di connessione permettendo). Non tutto è però semplice come può sembrare.

Come prevedibile, la Rete ha sì migliorato il modo di distribuire contenuti, ma ha anche facilitato lo scambio di materiale pirata. Esempi tipici sono Napster, Morpheus, Gnutella e le decine di programmi di condivisione dei file (file sharing), che stanno impazzando su Internet.

Nonostante la loro esistenza sia pienamente legale e utile per scambiarsi documenti e qualsiasi tipo di materiale libero da copyright, rendendo quindi ogni utente non un più semplice spettatore ma un fornitore di contenuto, molti hanno approfittato dell'occasione per scaricare programmi commerciali e canzoni in maniera gratuita.

Ovviamente, questa situazione non è certo piaciuta alle grosse case del mercato audio/video. Nomi come EMI, Virgin, Paramount e Warner Bros., che hanno cercato al più presto di correre ai ripari, pur non rinunciando a sfruttare Internet come nuovo canale di distribuzione dei loro prodotti.

Sono quindi nati algoritmi di protezione che impediscono la copia o la lettura di file su sistemi non autorizzati; provvedimenti assolutamente legittimi e giustificabili, anche se fastidiosi dal momento che, per come sono strutturati, stanno eliminando tutti i vantaggi offerti dalla tecnologia digitale.

Il concetto è semplice: quando si scarica, per esempio, un file audio, questo viene distribuito insieme a una particolare licenza, che garantisce che possa essere riprodotto solamente su un sistema autorizzato. Acquistando un album dalla Rete, quindi, abbiamo il diritto di suonarlo solo ed esclusivamente sul nostro computer, e se decidiamo di trasferirlo sul portatile, per fare un esempio, non funzionerà, o ci farà sentire solo i primi secondi di ogni brano. Se, poi, avessimo la necessità di ascoltarlo anche sul nostro lettore di MP3 portatile, in piena legalità dunque, dovremmo necessariamente scaricare un tipo di licenza diverso, e ovviamente più costoso. Pagando ancora di più ci sarebbe permesso di realizzare un CD da ascoltare sull'impianto dell'automobile. Ovviamente, in caso di formattazione del computer, tutte le nostre licenze andrebbero perse.

Bisogna considerare, inoltre, che allo stato attuale queste protezioni funzionano principalmente su computer dotati di sistema operativo Windows o al massimo sui Mac. Gli utenti di Linux o di altri sistemi operativi sono dunque tagliati fuori da un mercato globale che aveva trovato nella Rete un grosso punto di forza: l'indipendenza dalla piattaforma hardware e software.

Vitaminic è stato uno dei primi siti a fornire MP3 in maniera legale, aprendo la strada a molti giovani artisti.

TECH NEWS Tutto quello che volevamo sapere sulle nuove tecnologie

PRIME VOCI SULL'NV25

Il successore del GeForce3 (che probabilmente Nvidia chiamerà molto fantasiosamente GeForce4) inizia a far parlare di sé. Voci dall'interno dell'azienda anticipano 6 pipeline di rendering (contro le 4 del predecessore), una frequenza di lavoro di 300 MHz e 64 o più MB di RAM, viaggianti a ben 600 MHz. Non solo, il nuovo chip vanterebbe una nuova unità T&L capace di operare su più vertici contemporaneamente. Ovviamente, non essendo questi dati ufficiali, vanno presi con la giusta cautela. Se però venissero confermati, con una memoria da 10 GB al secondo, le prestazioni sarebbero notevoli, nettamente superiori a quelle della scheda grafica inserita in Xbox. Contemporaneamente al mostro in questione, potrebbe venire annunciato l'NV15, un GeForce 3 "MX" destinato alla fascia economica.

DVD-R A DUE FACCE

Pochi standard hanno avuto una infanzia travagliata come quella dei masterizzatori DVD. A causa dei 3 formati incompatibili tra loro, il mercato di questi capienti supporti sembrava destinato a rimanere poco praticabile. In America, però, stanno diffondendosi i primi DVD-R a doppia faccia, capaci di immagazzinare 9,4 GB di dati, equivalenti a circa 180 minuti di video MPEG2. La doppia faccia costringe l'utente a girare il disco per poter sfruttare tutta la superficie di registrazione, ma assicura la compatibilità con i masterizzatori DVD-R attualmente in commercio. I nuovi, generosi, dischi dovrebbero arrivare in Italia in meno di un mese.

COMPUTER O VIDEOREGISTRATORE? ZAPSTATION!

L'americana ZapMedia ha prodotto un apparecchio ibrido, che punta a sostituire Hi-Fi, lettore DVD e videoregistratore. L'ambizioso progetto prende il nome di

UN'OTTIMA SCHEDA A COSTO CONTENUTO

ATI RADEON 7500

■ Produttore **ATI** ■ Distributore **Actebis** Telefono **02/703131; CDC** Telefono **0587/2882; Esprinet** Telefono **0362/4961; Opengate** Telefono **0332/803111; Silverstar** Telefono **02/66125** ■ Prezzo **€ 206,60 – L. 399.000**

LO scorso mese, abbiamo provato il Radeon 8500, la proposta di fascia alta di ATI, che è risultata una buona alternativa alle schede basate sul GeForce3 Ti 500. Concentriamoci ora sulla fascia media, a nostro parere quella col miglior rapporto qualità/prezzo. ATI in questo settore propone la Radeon 7500, equipaggiata con un processore grafico (il quale da anche il nome alla scheda) che per funzionalità e velocità ci ha pienamente convinto, nonostante non manchi di qualche pecca. Diciamo subito che le prestazioni, sebbene non eccezionali, ci permettono di giocare praticamente a ogni titolo senza dover sacrificare troppo il dettaglio, rendendo la scheda una scelta adatta a un videogiocatore attento al portafoglio. La Radeon 7500 supporta il Texture & Lighting, riducendo così il carico di lavoro del processore centrale del computer, e differisce per pochi (ma fondamentali) particolari dalla sorella maggiore. Il chip 7500 non supporta i Vertex e Pixel Shaders programmabili (caratteristica peculiare dell'8500 e delle GeForce3), ed è dotato di due sole pipeline per i dati, contro le quattro del Radeon 8500.

Resta invariata la possibilità di utilizzare due monitor contemporaneamente, anche se impostati a risoluzioni e frequenze di refresh differenti. La qualità delle immagini è paragonabile a quella dell'8500 (superiore quindi alle GeForce), e lo stesso discorso vale per quanto riguarda la visione di film su DVD. Purtroppo, non siamo ancora soddisfatti dai driver, che sebbene migliorati rispetto a quelli per il "vecchio" Radeon, non sono ancora ai massimi livelli, e soffrono di alcune incompatibilità (per esempio, non siamo riusciti a far girare *Soul Reaver 2* e, utilizzando programmi professionali come Maya, le texture sono state visualizzate in maniera errata). ATI sembra comunque molto più attenta a questo problema di quanto lo fosse in passato e, in effetti, sta dedicando parecchi sforzi per produrre nuove versioni dei driver con una certa frequenza, elemento che ci fa ben sperare per il futuro.

IN DUE PAROLE...

La Radeon 7500 è la scheda grafica che, al momento, offre all'acquirente il miglior rapporto qualità/prezzo. **8**

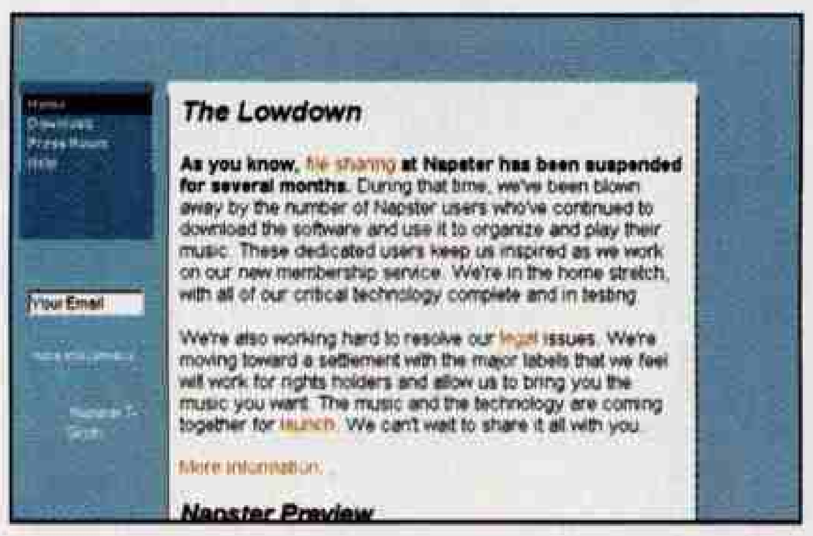
CARATTERISTICHE

RAM INSTALLATA	64 MB DDR
PROCESSORE	Radeon 7500
SUPPORTO DVD	SI
USCITA TV	SI
SUPPORTO DOPPIO MONITOR	SI

La situazione, ultimamente, sta diventando ancora più complessa. Un tempo, acquistando un CD musicale ne potevamo fare quello che volevamo: copiare il supporto per ascoltarlo durante gli spostamenti, trasformarlo in MP3 o altri formati, farlo leggere dal lettore DVD che teniamo in salotto, magari collegato a un impianto stereo di tutto rispetto.

Purtroppo, l'enorme diffusione del fenomeno della pirateria digitale ha spinto i colossi del mercato audio a ridurre ulteriormente i nostri diritti per proteggersi, tanto che molti dei nuovi CD sono protetti in maniera particolare, e possono essere utilizzati solo su lettori "autorizzati". Questo significa che il nostro apparecchio DVD da tavolo, molto probabilmente, non ci consentirà di sentirli, e lo stesso vale per quello del computer (e questo particolare non è specificato sulla confezione, per ora). Le grosse case di distribuzione sostengono che tali scelte siano state prese per evitare che la gente trasformasse gli album in MP3 e li diffondesse attraverso Internet.

Le conseguenze, inoltre, non si limitano a queste "incompatibilità". Negli Stati Uniti, continuano a essere portate di fronte a un tribunale persone colpevoli solamente di aver spiegato come è possibile oltrepassare queste protezioni, spesso per permettere un utilizzo legale del supporto. Il reverse engineering (il capire le meccaniche alla base di un programma attraverso il suo funzionamento, senza avere a disposizione il codice sorgente) rischia di diventare illegale, e discutere della sicurezza o meno di un algoritmo potrebbe essere considerato un reato



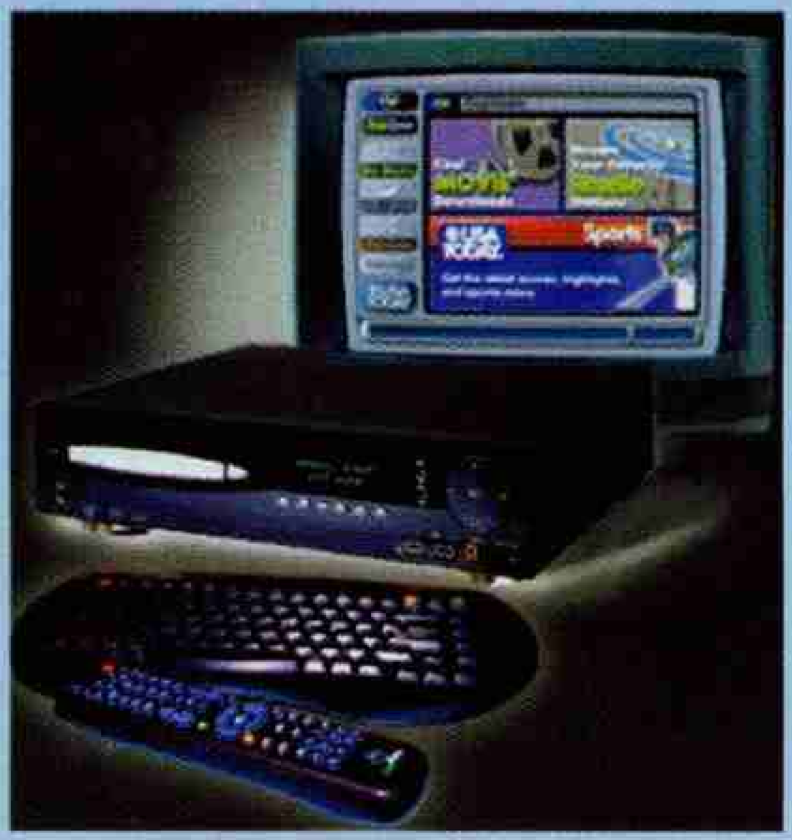
2600 è uno dei migliori siti per ottenere informazioni relative al tema delle libertà civili.

entro breve. I nuovi media quindi, più che migliorare il sistema di distribuzione e dare potere all'acquirente, hanno creato una serie di pesanti limitazioni a chi vuol fare un utilizzo legale delle tecnologie, senza frenare la diffusione di materiale illegale. Gli algoritmi di criptazione presentati fino a ora, come per esempio quello del formato WMA o dei DVD, sono stati aggirati (o "crackati", come si dice in gergo) in pochissimo tempo, dimostrando come ogni protezione non basta a frenare le attività criminali. Sono quindi gli utenti che non sanno o non vogliono procurarsi informazioni poco legali, gli unici a sopportare le fastidiose limitazioni dovute a simili scelte.

Ci piacerebbe conoscere anche l'opinione dei lettori di GMC in merito a questi argomenti scottanti: il forum di GamesRadar è il posto giusto per fare due chiacchiere insieme, sviscerando questo tema.

GIOCHI COMPUTER

e non abbiamo mai osato chiedere...



ZapStation, ed è collegabile alla TV, al monitor e a qualsiasi amplificatore dotato di entrate analogiche o digitali. Il tuttofare in questione, oltre a visualizzare i film su DVD e VideoCD, può riprodurre brani MP3 o WMA leggendoli da CDR e CD-RW, consente la navigazione tramite telecomando e tastiera senza fili e, infine, è capace di registrare le trasmissioni televisive in formato MPEG. L'elenco delle porte disponibili è piuttosto nutrito: USB e ethernet, per il trasferimento di file da e verso il computer, uscita VGA, composita, S-Video, RCA e SPDIF digitale, per espletare tutte le funzioni multimediali. All'interno dell'apparecchio, trovano posto un processore Celeron a 800 MHz, 128 MB di RAM e un hard disk da 30 GB, per l'immagazzinamento temporaneo dei dati. La ZapStation è, insomma, un PC multimediale imprigionato nelle forme di un lettore DVD; i 1499 dollari (circa 1335 Euro) necessari ad acquistarla possono sembrare tanti, ma rispecchiano quelli necessari a comprare un computer dotato di sintonizzatore TV, modem, scheda audio e lettore DVD-ROM. Chi pensava già di rottamare il PC dovrà, però, aspettare. Per ora la ZapStation è disponibile solo sul mercato americano, che utilizza lo standard televisivo NTSC (in Europa vige il PAL).

NUOVI SCHERMI DA GEO

Nella nuova serie di schermi TFT Vision prodotta da Geo, spicca il Vision VT190 da 19 pollici. Con una risoluzione massima di 1280x1024 (SXGA), un contrasto pari a 200:1 e

PER CHI PUNTA ALLE PRESTAZIONI

HERCULES 3D PROPHET III TITANIUM 500

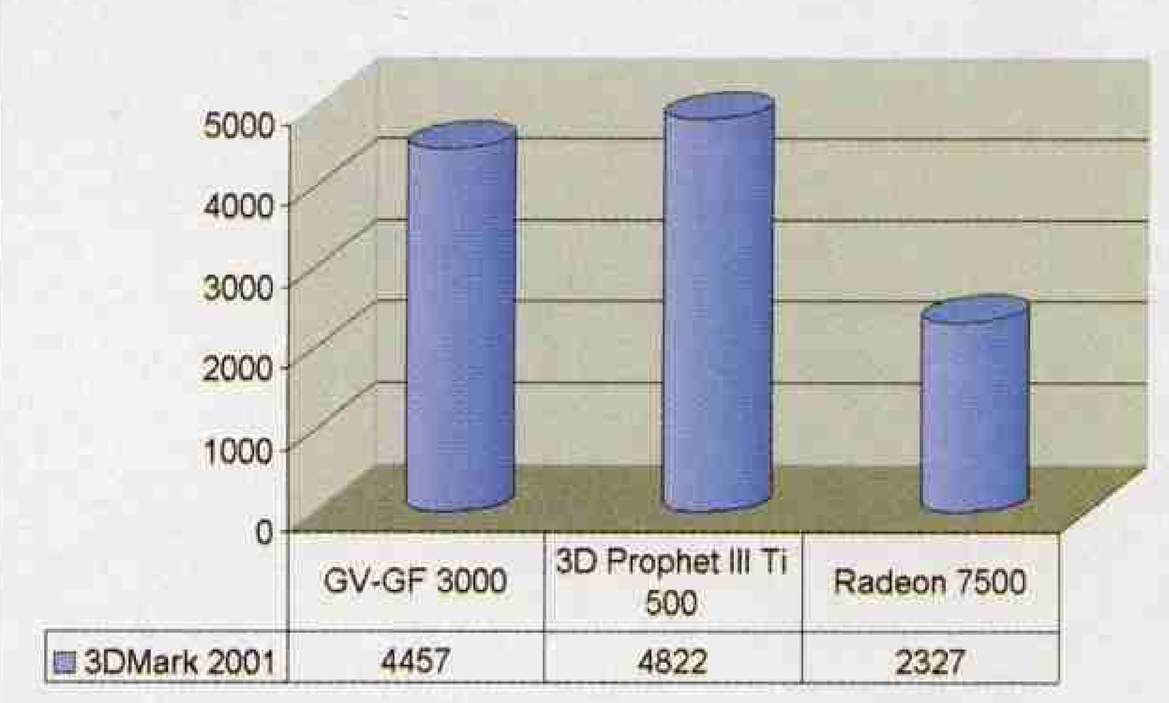
■ Produttore **Hercules** ■ Distributore **Ubi Soft** ■ Telefono **02/833121** ■ Prezzo **€ 459,13 – L. 889.000**

LE schede basate sul processore GeForce3 Ti500 non sono risultate molto più veloci rispetto a quelle che utilizzavano il GeForce3 "liscio", ma nonostante questo, tutti i produttori stanno velocemente inserendo a listino queste nuove proposte.
La comparsa della versione potenziata dell'ultimo chip di Nvidia è dovuta alla necessità di far fronte alla concorrenza di ATI che, con il Radeon 8500, ha dimostrato di poter ancora competere ad armi pari con l'attuale leader nel campo video.
La scheda proposta da Hercules è un modello dedicato esclusivamente ai giocatori, come del resto anche i precedenti. I poderosi dissipatori sulle memorie consentono di spingersi abbastanza in alto con le frequenze, guadagnando prestazioni senza dover ricorrere a particolari accorgimenti. Sono presenti, inoltre, uscite video in standard VGA, DVI (per i monitor digitali) e S-Video, da utilizzare con un normale televisore.
Assenti, invece, le funzioni di acquisizione video, particolare che permette di contenere i costi.
I programmi a corredo comprendono, oltre ai driver, il programma 3D Deep e l'ormai onnipresente (per quanto riguarda i prodotti Hercules) PowerDVD, oltre a qualche demo tecnologico di Nvidia, utile per osservare stupefatti le capacità della scheda.
La Prophet III Titanium 500, come possiamo notare dai benchmark, si è comportata bene nel corso delle nostre prove, e i valori sono risultati praticamente identici a quelli di Asus, grazie anche al fatto che i driver erano basati sulla medesima versione dei Detonator. Si tratta, quindi, di una scheda adattissima a chi vuole giocare al massimo, contrastata solamente dal Radeon 8500, che si è dimostrato capace di reggere bene il confronto, almeno quando non si attiva l'Antialiasing.

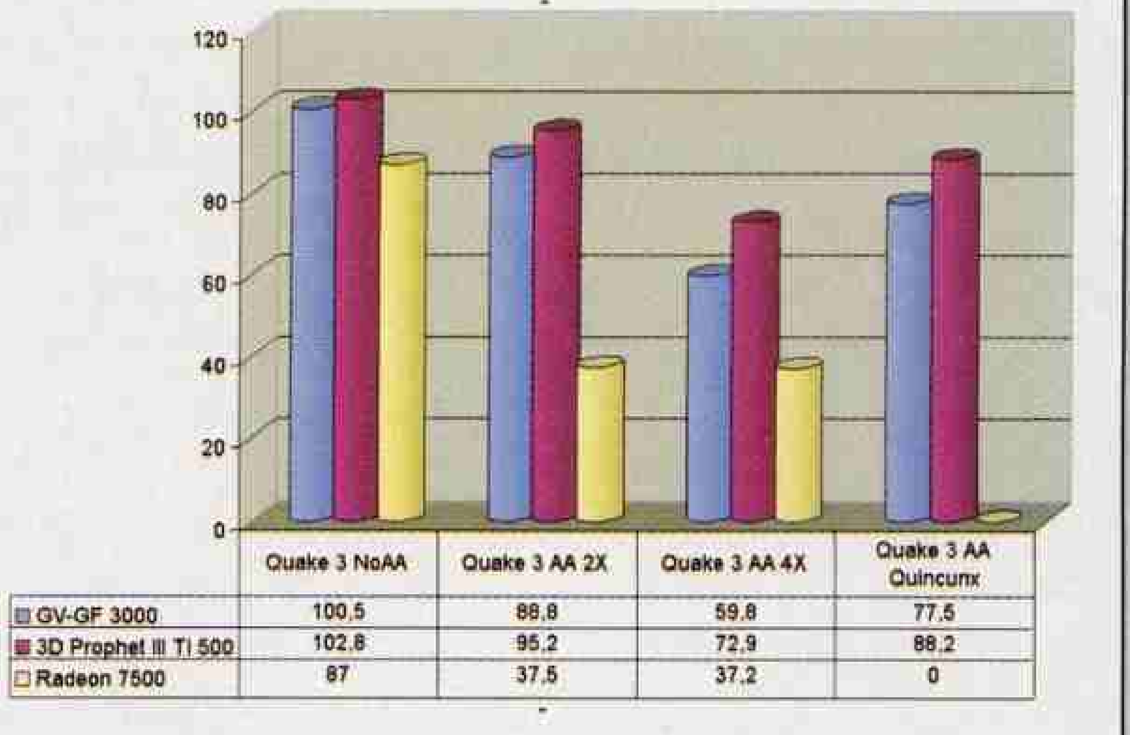
L'algoritmo utilizzato da ATI, chiamato SmoothVision, non si è dimostrato infatti efficiente come quello di Nvidia, nonostante la qualità dell'immagine risulti superiore.
L'unica critica alla proposta di Hercules è relativa al prezzo: con soli 50 Euro in più (circa 100.000 Lire) possiamo portarci a casa la V8200 Ti Deluxe di Asus, maggiormente dotata in quanto a programmi a corredo e funzionalità.

COME ABBIAMO ESEGUITO I TEST

Le prestazioni del Radeon 7500 non vanno ovviamente paragonate a quelle delle GeForce3, visto che le schede si posizionano su fasce di prezzo completamente diverse. Quello che emerge dai grafici sottostanti è come, nonostante il costo contenuto, il Radeon 7500 ottenga risultati dignitosi nei test, permettendoci di giocare in maniera adeguata a praticamente ogni titolo disponibile sul mercato. La scheda di Hercules, invece, ha dimostrato di poter competere ad armi pari con la proposta di Asus (provata lo scorso mese), fornendo prestazioni praticamente identiche. Il sistema di prova rimane il nostro PIII 800 con 128 MB di RAM e Windows 98 SE.



	GV-GF 3000	3D Prophet III Ti 500	Radeon 7500
3DMark 2001	4457	4822	2327



	Quake 3 NoAA	Quake 3 AA 2X	Quake 3 AA 4X	Quake 3 AA Quincunx
GV-GF 3000	100,5	88,8	59,8	77,5
3D Prophet III TI 500	102,8	95,2	72,9	88,2
Radeon 7500	87	37,5	37,2	0

IN DUE PAROLE...

Una scheda molto veloce, ma che delude sotto il profilo dei programmi a corredo e delle funzionalità aggiuntive.

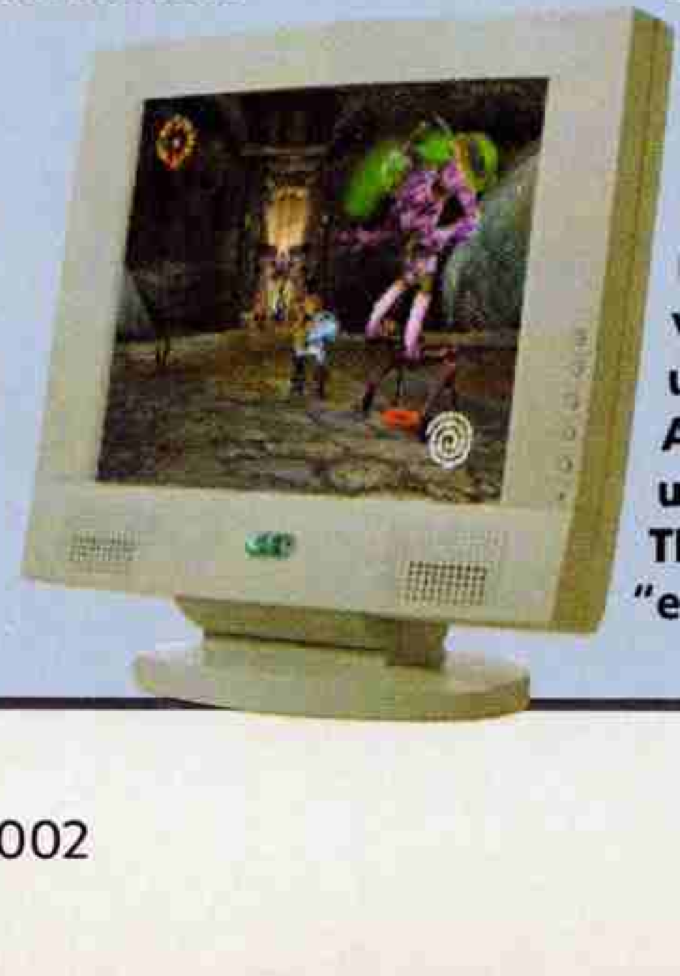
8

CARATTERISTICHE

RAM INSTALLATA	64 MB DDR
PROCESSORE	GeForce3 Ti500
SUPPORTO DVD	SI
USCITA TV	SI
SUPPORTO DOPPIO MONITOR	SI

TECH NEWS Tutto quello che volevamo sapere sulle nuove tecnologie

tempi di risposta dei cristalli liquidi al di sotto dei 25 ns, il VT190 è adatto anche a chi voglia impegnarsi nei giochi graficamente più veloci. Il doppio ingresso analogico o digitale DVI rende lo schermo utilizzabile da qualsiasi scheda video, mentre i due piccoli altoparlanti incorporati e i supporti da parete possono essere utili a chi ha problemi di spazio sulla scrivania, ma non vuole rinunciare alla comodità di uno monitor dalle grandi dimensioni. Nonostante le indubbie qualità (che comprendono anche il poter ruotare di 90°, in modo da visualizzare un'intera pagina A4), il VT190 è uno dei monitor TFT da 19" più "economici": 1445,57 Euro, pari a L. 2.799.000, IVA inclusa.



IPOD, ULTIMA TENTAZIONE APPLE

La casa della mela, da sempre innovatrice nel campo del design, sta ottenendo un grande successo con suo lettore portatile di MP3 iPod. Nelle sue dimensioni molto ridotte (di poco superiori a quelle di un lettore Rio di Creative), l'iPod riesce a contenere un hard disk da 5 GB, capace di immagazzinare circa 1000 brani MP3, e una batteria al litio che gli assicura 10 ore di autonomia. Acquisire le canzoni è semplice e rapido: si collega l'iPod a un qualsiasi Mac dotato di porta FireWire, e si attende che il software iTunes aggiorni la libreria del piccolo lettore. Curiosamente, la porta FireWire è utilizzata anche per ricaricare le batterie, grazie a un accessorio fornito a corredo (la ricarica può avvenire

© 2001 BAM! Entertainment, Inc. BAM! Entertainment, BAM! and the associated logos are trademarks of BAM! Entertainment, Inc. Copyright © 2001 Champs Productions, Inc. All rights reserved.

UNO STRUMENTO POLIVALENTE

WAITEC CLIPP

■ Produttore **WAITEC** ■ Distributore **Artec** ■ Telefono **06/6650011** ■ Prezzo **€ 408,00 – L. 790.000**

GLI MP3 sono ormai estremamente diffusi anche al di fuori della cerchia degli appassionati di computer, ma è innegabile che qualsiasi prodotto a essi correlato necessiti di un PC per essere sfruttato al meglio. Del resto, i CD vanno in qualche modo convertiti in un formato adatto a un lettore portatile (sia esso MP3, WMA, OGG o altro), e ci vuole anche un mezzo per trasferire i file compressi sulla nostra bella periferica Hi-Tech. Waitec ha presentato il Clipp, che vuole essere più di un semplice riproduttore di musica digitale, e che aspira anche al ruolo di masterizzatore. Possiamo dunque trasferire su supporto ottico le nostre canzoni, così come altri dati di ogni tipo, tenendo però conto che il formato dei CD non è quello standard. Per contenere le dimensioni e il peso del Clipp, infatti, è stato deciso di sfruttare i Mini-CD che, nei loro 8 cm di diametro, contengono 185 MB, equivalenti a circa 3 ore di musica a qualità CD (128 Kb/s). La connessione al PC avviene tramite interfaccia USB, il che limita la velocità di trasferimento dati, anche se bisogna ammettere che, vista la capienza dei supporti, il tempo necessario per completare l'operazione non peserà più di tanto. L'installazione è semplicissima: colleghiamo il lettore al computer e la periferica verrà riconosciuta immediatamente; a questo punto ci verranno richiesti i driver e, non appena inseriremo il dischetto che li contiene, il Clipp verrà identificato nella Gestione Risorse come un normalissimo

masterizzatore, utilizzabile con il programma Nero fornito in dotazione. Una volta scollegato dal computer il Clipp funziona come un qualsiasi lettore di musica digitale portatile, anche se alcune particolarità lo rendono più versatile della media. Il buffer interno può contenere sino a quattro minuti di musica, in modo da eliminare eventuali "salti" dovuti a sobbalzi o vibrazioni (dote molto utile quando lo si utilizza in automobile), e la tecnologia Qsound MP3D garantisce una qualità audio migliore rispetto a quella offerta da periferiche analoghe. Abbiamo apprezzato molto il selettore presente sulla parte inferiore dell'apparecchio, che permette di decidere se utilizzare l'uscita minijack come cuffia o line-out: nel primo caso il segnale in uscita è leggermente amplificato, mentre nel secondo viene lasciato inalterato, così da non "sporcarlo" qualora si decidesse di collegare il Clipp a un amplificatore esterno. Il prezzo non è certo dei più bassi, ma considerando le peculiarità dell'apparecchio risulta adeguato alla classe del prodotto.

IN DUE PAROLE...

Possiamo masterizzare dati e ascoltare ore e ore di musica digitale; peccato per le abbondanti dimensioni dell'unità. **7**

CARATTERISTICHE

COMPATIBILITA'	TUTTI I FORMATI DI CD
INTERFACCIA	USB
CAPACITA'	CD DA 185 MB
BUFFER	4 MINUTI

e non abbiamo mai osato chiedere...

anche mentre si trasferiscono gli MP3). Apple ha dichiarato che una versione del software iTunes compatibile con Windows XP verrà distribuita solo se ci sarà una forte richiesta da parte degli utenti. Certo che sarebbe triste negare ai proprietari di PC l'utilizzo di una periferica così elegante. Tutto nell'iPod è, infatti, lucido e metallico, perfino gli auricolari in dotazione. Chi è munito di un computer con porta FireWire (presente anche in tutte le nuove schede audio Audigy) e ci tiene al look può cominciare a incrociare le dita.

3DFX.COM CHIUDE

Il 19 febbraio, il sito ufficiale di 3dfx scomparirà per sempre. Nvidia (che ha acquistato 3dfx nel dicembre 2000) ha deciso, infatti, di delegare al sito www.voodoofiles.com il compito di sviluppare i driver per le vecchie schede della serie Voodoo. I file forniti dal sito amatoriale comprendono una nutrita serie di versioni beta modificate dagli appassionati, che tentano "artigianalmente" di assicurare ai prodotti 3dfx la piena compatibilità con il nuovo Windows XP e le ultime DirectX. Contemporaneamente, Nvidia ha avviato una promozione che prevede uno sconto per chi comprerà una scheda Verto, basata sul chip GeForce, restituendo la vecchia Voodoo. Lo sconto è di 15 dollari (13,33 Euro circa) sulle GeForce2 Ti, e del doppio sulle GeForce3 Ti500, anche se la scheda restituita è una vecchia Voodoo 2. Maggiori informazioni sull'offerta (chiamata *Got Voodoo? Get Verto!*) sono disponibili sul sito ufficiale della PNY Tech, casa produttrice delle Verto (www.pny.com) Scompare così del tutto la gloriosa 3dfx, pioniera di un mercato diventato oggi importantissimo, assorbita da un avversario magari non superiore dal punto di vista tecnico, ma sicuramente più organizzato nella produzione. Nessuno saprà mai cosa sarebbe successo con le schede Spectra.

Con una grafica mozzafiato ed una trama in stile "cinematografico", Mafia si appresta a diventare uno dei videogiochi più venduti.

Mafia nella città del paradiso perduto.

Don Salieri ha deciso di mettere alla prova uno dei suoi collaboratori più fidati. Ma non sa ancora quello che lo attende.

U.S.A. - 1930. Lost Heaven. Tommy era soltanto un tassista e non poteva nemmeno immaginare che un giorno sarebbe diventato un eroe. Tommy era felice di avere un lavoro in un periodo di crisi, dove molti ragazzi della sua stessa età non avevano abbastanza soldi per arrivare alla fine del mese.

Un giorno come tanti altri, Tommy attendeva ai bordi della strada un cliente per il suo taxi, quando ad un tratto tre uomini arrivarono verso di lui correndo a più non posso, aprirono lo sportello della sua auto, vi salirono e, pistole alla mano, gli intimarono di scappare il più velocemente possibile.Dietro di loro arrivarono altre persone a mitra spianati. Tommy era molto spaventato: in tanti anni di lavoro non gli era mai capitata una cosa del genere. La tensione però non gli impedì di scappare velocemente in mezzo al traffico, dando sfoggio alla sua grandissima abilità di pilota.

Una volta scampato il pericolo, i tre uomini rivelarono la loro vera identità: erano dei mafiosi che stavano sfuggendo

DAL GRANDE SCHERMO AI MONITOR I programmatori della Illusion Softworks hanno sviluppato una trama complessa attingendo elementi di forte richiamo direttamente da capisaldi del genere "Gangsters" cinematografico come "Il Padrino", "Donnie Brasco" e "Gli Intoccabili".

all'agguato di una cosca rivale. I malavitosi rimasero decisamente stupiti da quanto Tommy fosse bravo al volante e così gli proposero di lavorare come autista per il loro boss, Don Salieri. Quest'ultimo era il braccio destro di Don Morelli ed aveva il compito di vendicare gli uomini del Capofamiglia con qualsiasi metodo. Tommy era in una brutta situazione: sapeva che i mafiosi rivali di quelli che aveva salvato conoscevano ormai la sua faccia e la targa della sua automobile. E sapeva anche che la Mafia non perdona niente e nessuno.

Nella sua mente cominciarono ad affiorare immagini terribili e la paura di perdere il suo Taxi e, peggio ancora, la sua stessa vita, lo convinsero che non c'era altra soluzione che accettare la proposta ed unirsi alla Famiglia di Don Salieri.

Inizialmente a Tommy piaceva molto il suo nuovo "lavoro". Era un gangster, era rispettato e ben voluto da tutti. Ed aveva incontrato una ragazza con la quale voleva sposarsi ed avere dei figli. Col tempo però, Tommy iniziò a vedere il lato peggiore del suo lavoro: omicidi, ricatti, estorsioni e furiosi inseguimenti in automobile dove il più piccolo degli errori poteva portare alla morte.

Quando gli venne ordinato di uccidere una persona che conosceva e stimava, Tommy capì che era arrivato al limite. Doveva uccidere un ex membro della Famiglia che aveva collaborato con la polizia soltanto per salvare la sua amata moglie ed i suoi figli.

Tommy era ormai un uomo molto rispettato nella Famiglia e nessuno fino ad allora poteva solamente sospettare che non portasse a termine un lavoro che gli era stato assegnato.

Ma nella vita e soprattutto nella Mafia, mai dire mai...

INFORMAZIONE PUBBLICITARIA

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

IL SISTEMA GIUSTO

Il nuovo anno impone l'utilizzo dell'Euro: ci guadagneremo o rimarremo "scottati" dal cambio? Da quanto abbiamo visto, i prezzi non hanno subito lievitazioni radicali, se escludiamo qualche componente come la RAM, il cui costo è però spesso soggetto a forti variazioni.

XP E' FRA NOI

Windows XP è ormai disponibile sul mercato, e dalle nostre prove è risultato un ottimo sistema operativo, fatto che ne rende consigliabile l'acquisto, soprattutto se puntiamo a possedere un computer stabile. Non sono tutte rose e fiori però, e se non possediamo un computer ben equipaggiato forse è ancora preferibile mantenere installato Windows 98, almeno sino a che non decideremo di aggiornare il PC.
Per quanto riguarda il settore video, nonostante non sia ancora indicato nelle configurazioni, ci sentiremmo di consigliare ai possessori di Radeon 7500 e 8500 l'acquisto di un secondo monitor, magari più economico rispetto a quello principale, in modo da sfruttare le possibilità offerte dall'HydraVision. Durante le sessioni di gioco non otterremo vantaggi, è vero, ma al lavoro di tutti i giorni gioverà sicuramente un secondo video sul quale mantenere gli strumenti usati più spesso, o l'anteprima del documento sul quale stiamo lavorando.

PROCESSORE

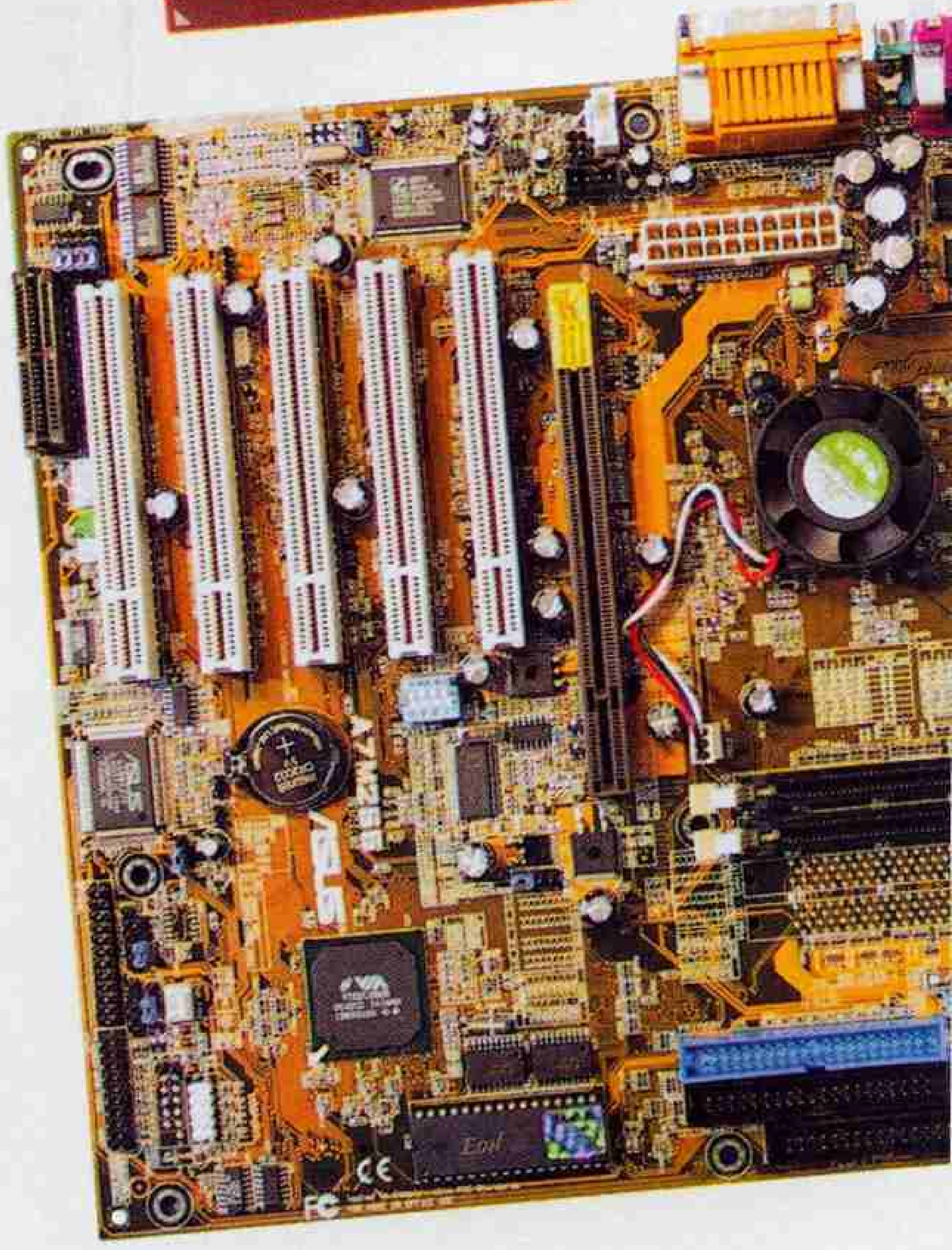
- Sistema ideale: AthlonXP 1900+ **€ 329,00 - L.637.000**
- Sistema medio: AthlonXP 1600+ **€ 188,51 - L.365.000**
- Sistema base: AMD Thunderbird 1.1GHz **€ 130,00 - L.250.000**

Non sono state presentate nuove CPU dal mese scorso, anche se a breve si attende l'AthlonXP 2000+. Sinceramente non si sente il bisogno di innovazioni particolari in quest'area, dal momento che anche senza avere un processore all'ultimo grido è possibile giocare alla grande.

SCHEDA MADRE

- Sistema ideale: Asus A7V266E **€ 235,00 - L.455.000**
- Sistema medio: Gigabyte 7V7XE **€ 147,19 - L.285.000**
- Sistema base: Biostar M7VKB **€ 118,79 - L.230.000**

Finalmente, è disponibile un nuovo chipset per schede madri che supportano i processori AMD: si è rivelato molto stabile, oltre che più veloce del precedente, particolare che gli ha fatto conquistare la vetta.



MEMORIA RAM

- Sistema ideale: 512 MB DDR **€ 190,00 - L.367.000**
- Sistema medio: 256 MB DDR **€ 95,00 - L.183.500**
- Sistema base: 256 MB PC 133 **€ 69,00 - L.133.500**

c'é stato un brusco incremento del prezzo della RAM questo mese. Se siamo intenzionati ad aumentarla forse è meglio aspettare qualche tempo, in modo che i costi tornino a scendere.

SCHEDA VIDEO

- Sistema ideale: Asus V8200 Ti 500 Deluxe **€ 516,00 - L.999.000**
- Sistema medio: Radeon 7500 **€ 206,60 - L.399.000**
- Sistema base: Hercules 3D Prophet 4000XT **€ 85,00 - L.165.000**

Nessuna variazione dallo scorso numero nella "sezione" video del computer ideale. Asus mantiene la sua posizione, come notare dalle prove condotte questo mese, ATI ha dimostrato di saper produrre anche chip adatti ai giocatori, come nel caso del Radeon 7500.

CASSE

- Sistema ideale: Creative Inspire 7300 € **425,00 - L.822.900**
- Sistema medio: PCWorks Creative FPS1600 € **105,00 - L.203.500**
- Sistema base: Un paio di casse stereo € **16,00 - L. 30.000**

Il nuovo sistema 5.1 proposto da Creative è sicuramente il migliore fra quelli attualmente disponibili, sia per qualità, sia per funzionalità. Volendo risparmiare, invece, le FPS 1600 sono le casse che offrono il miglior rapporto prezzo/prestazioni.

MONITOR

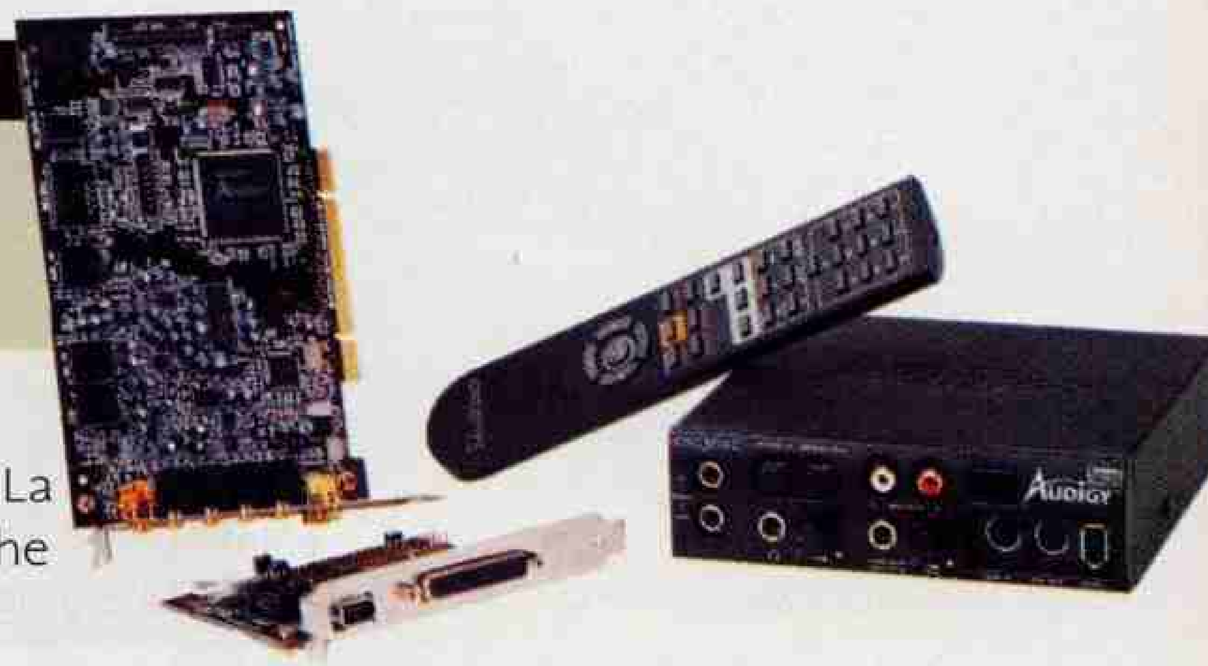
- Sistema ideale: Geovision V7T710 € **929,11 - L.1.799.000**
- Sistema medio: Geovision VT150 € **490,12 - L.949.000**
- Sistema base: Daewoo 719B 17" € **209,17 - L.405.000**

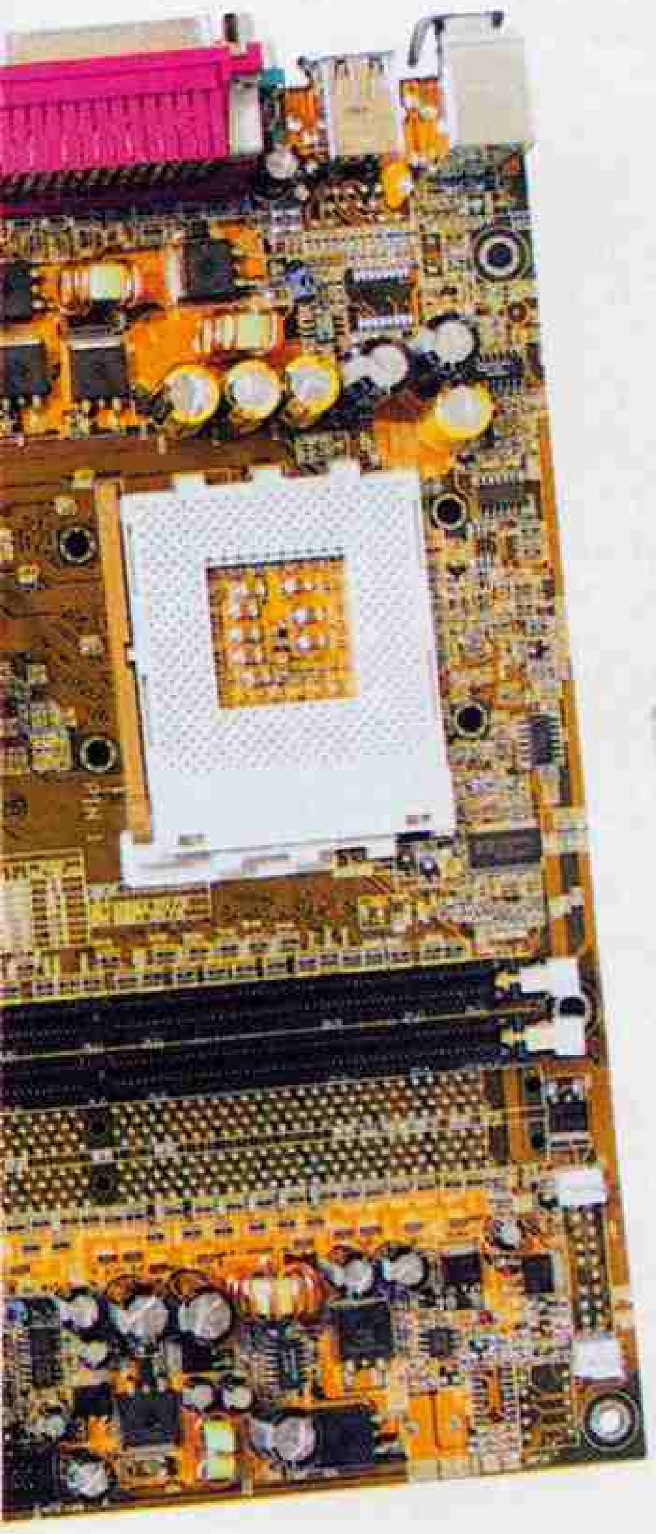
Ormai è possibile acquistare uno schermo TFT da 17" a meno di due milioni di Lire, offerta irrinunciabile per chi pretende il massimo dal proprio computer. Invitante anche la categoria a 15". Chi vuole risparmiare il più possibile, invece, con poco più di 400.000 Lire può portarsi a casa un discreto monitor con il tubo catodico da 17".

SCHEDA AUDIO

- Sistema ideale: SoundBlaster Audigy Platinum eX € **349,99 - L.678.000**
- Sistema medio: SoundBlaster Audigy € **135,00 - L.261.500**
- Sistema base: Muse XL **29,00 - L.56.500**

Come prevedibile, il nuovo chip audio di Creative Labs, Audigy, si è dimostrato ottimo sia per chi gioca, sia per chi si diletta di musica e affini. La fascia economica è, invece, presidiata dalla ottima Muse XL di Hercules, che non sfigura nemmeno se rapportata a schede ben più costose.





LETTORE CD-ROM/DVD

- Sistema ideale: DVD-ROM 16x Pioneer e masterizzatore Waitec Megalus 24x/10x/40x IDE € **283,00 - L.548.000**
- Sistema medio: DVD-ROM 16x Pioneer € **97,61 - L.189.000**
- Sistema base: Olidata DVD-ROM 12/40 € **90,32 - L.174.800**

Un sistema ideale non può essere privo di un masterizzatore dell'ultima generazione, come per esempio il Waitec Megalus, capace di scrivere un intero CD in meno di 5 minuti e in piena sicurezza, grazie al supporto per la tecnologia Burn-Proof.

DISCO FISSO

- Sistema ideale: Western Digital 1000BB 100 GB € **312,00 - L.604.000**
- Sistema medio: Maxtor D740X 60 GB € **190,08 - L.369.500**
- Sistema base: Maxtor D740X 40 GB € **145,02 - L.281.200**

Coi prezzi ormai sempre in discesa, si può iniziare a pensare anche a configurazioni RAID (con più dischi fissi), che migliorano la sicurezza e la velocità di trasferimento dei dati. Probabilmente dal prossimo mese inizieremo a suggerire simili soluzioni.

MOUSE

- Sistema ideale: Logitech iFeel Mouseman € **61,46 - L. 119.000**
- Sistema medio: Logitech WheelMouse USB € **18,08 - L. 35.000**
- Sistema base: Il mouse compreso nella confezione del nostro PC.

Il mouse ottico di Microsoft è un prodotto ancora molto valido, ma le funzioni di vibrazione offerte dall'antagonista proposto da Logitech ci hanno impressionato positivamente, grazie anche alla possibilità di personalizzarne ogni aspetto.

RISULTATO

Sistema ideale: € **3630,56 (limite 5164,57)**
L. **7.029.000 (limite 10.000.000)**

Sistema medio: € **1673,19 (limite 1807,60)**
L. **3.240.000 (limite 3.500.000)**

Sistema base: € **892,30 (limite 929,62)**
L. **1.727.900 (lim. 1.800.000)**

ANNULLA, RIPROVA, TRALASCIA

La stampante è in sciopero perenne, lanciando *Quake III* parte il programma di posta elettronica e il joystick si muove impazzito anche a computer spento? Niente paura, i problemi hardware giocosi verranno risolti da Quedex, nella provvidenziale rubrica tecnica mensile. Scriviamogli e attendiamo il suo responso!

LA SFIDA E' APERTA!

Aumentano sempre più i lettori che, inviando delle lettere in cui vengono posti dei quesiti tecnici, indicano il sottoscritto come destinatario, invece della bella Nemesis. Certo, il traffico di e-mail della divina supera di gran lunga quello mio e del potente Kevorkian messi insieme, ma la rincorsa è iniziata. Confido in un futuro, ulteriore, avvicinamento. Bando alle ciance, questo mese si parla di bug dovuti ad antivirus fraudolenti e di memoria RAM utilizzata impropriamente dai giochi. Gli indirizzi per le vostre domande sono i soliti **annulla@futuremediaitaly.it** e **GMC, via Asiago 45, 20128 Milano.** Buona lettura.

Quedex

D:> Ciao Quedex, è da un po' di tempo che, quando cerco di installare giochi come *SimCity 3000*, *The Sims* o *Commandos*, mi compare un messaggio che dice "ISSET_SE ha causato un errore di protezione generale nel modulo...(eccetera)". Ho chiesto spiegazioni al fornitore senza ottenere risultati, e ora chiedo a te di darmi delucidazioni. Spero tu possa rispondermi.

SaZo

R:> Ciao SaZo, l'errore in cui sei incorso compare quando si tenta di installare un programma da CD-ROM, mentre in memoria sono attivi programmi quali Norton Antivirus 4.04 o MS Intellipoint. Per essere più precisi, l'opzione Autoprotect del Norton deve essere attiva o i componenti MSWheel o Point32 devono risiedere in memoria. Da caso a caso, le soluzioni sono diverse:
- Se hai installato l'antivirus di Symantec, clicca sulla sua icona con il tasto destro e scegli l'opzione **"disabilita"**.
- Se utilizzi il software Intellipoint premi i tasti CTRL+CANC+ALT contemporaneamente. Nella finestra elencante i programmi attivi seleziona **Point32** e premi il tasto **Termina Operazione.** Ripeti poi l'operazione per terminare anche **MSWheel**. Fatto questo, l'installazione non ti darà alcun problema. Naturalmente, una

Alcuni programmi presenti nel nostro computer possono interferire con l'installazione di molti giochi.

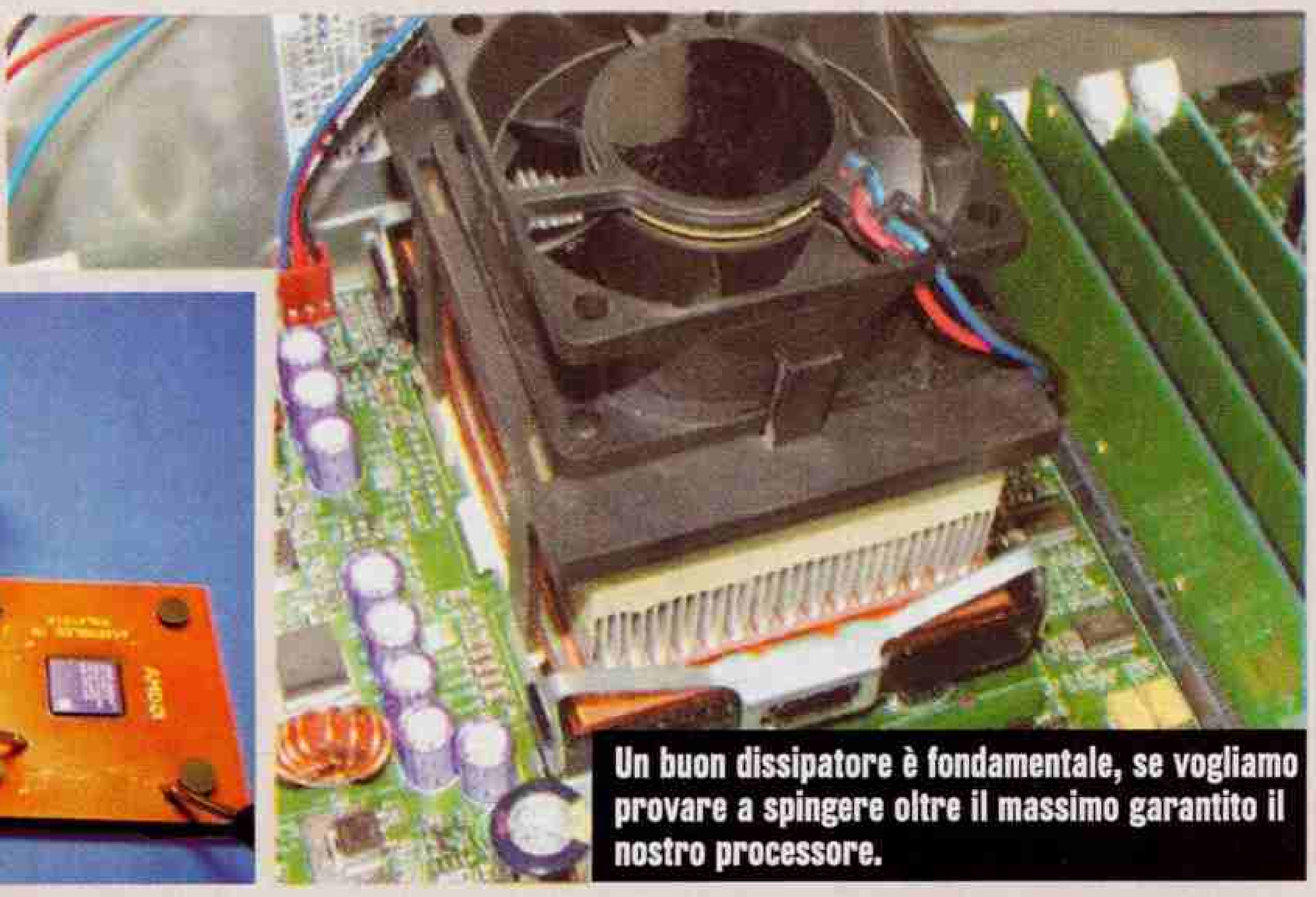
DDR PER PENTIUM 4, FINALMENTE.

La diatriba legale tra Via e Intel riguardante la produzione di chipset per Pentium 4 si è risolta con un accordo definito "soddisfacente" da entrambe le parti. Via verserà nelle casse del gigante dei processori due dollari per ogni chip venduto ai costruttori di schede madri, che potranno finalmente iniziare a produrre grandi volumi di unità basate sul P4X266A. La notizia, che di per sé potrebbe sembrare poco interessante, cela in realtà un fatto abbastanza importante: l'effettivo supporto delle memorie DDR da parte del più potente dei Pentium. Il contemporaneo arrivo sul mercato del concorrente SiS 645 sembra rafforzare questa tendenza, che potrebbe relegare le costose memorie Rambus nel mercato delle workstation professionali. Entrambi i chipset sono compatibili con le DDR PC2100 e PC2700 da 333 MHz, ottime compagne dei Pentium 4 attuali e dei futuri NorthWood con bus a 533 MHz. Nelle prove, le schede madri basate sui due nuovi arrivati sono risultate veloci e stabili, in grado di competere quasi ad armi pari con i modelli dotati di chipset Intel i850. Il basso costo delle memorie DDR renderà finalmente il Pentium 4 una valida scelta anche in ambito ludico, fascia fino a ora occupata da AMD principalmente per le maggiori prestazioni e il minor costo dei sistemi basati su questi processori. Ora, non resta che attendere la piattaforme DDR di produzione Intel e ATI per avere uno standard unico da cui gli utenti trarranno vantaggio. Il prossimo passo sarà l'implementazione di AGP 8X e DDR a 400-533 MHz, entrambi ormai alle porte.

SOLO PER ESPERTI

OVERCLOCKING, OPERAZIONE SUPERFLUA?

Fra le tante domande che arrivano in redazione, quella che si presenta con maggiore frequenza riguarda l'overclocking: come è possibile aumentare la velocità del processore? Bisogna modificarne i voltaggi? È necessaria una scheda madre particolare?
Le risposte, ovviamente, cambiano in base al modello della CPU, della RAM e del chipset della scheda madre, ma è bene fare chiarezza su quelli che sono i reali vantaggi e svantaggi di tale operazione. In rete è molto facile incappare in utenti che vantano aumenti di prestazioni al limite del fantastico, ottenuti tramite pochi click sulla tastiera, ma con i processori di ultima generazione il percorso si è fatto più complicato: per "overclockare" un Athlon XP bisogna munirsi di taglierino, colla, saldatore e scotch solo per riuscire a sbloccare il moltiplicatore interno, unendo due punti di contatto in una operazione che, se non viene svolta bene, può portare alla completa distruzione della CPU. Nel casi dei Pentium 4, invece, è possibile aumentare la frequenza di ben 300 MHz semplicemente modificando la velocità del bus, ma questo è realizzabile solo con alcuni chipset.
Purtroppo, dopo tanta fatica, si giunge spesso a risultati deludenti. Un processore da 600 MHz "tirato" a 1000 non ottiene gli stessi risultati di una CPU concepita per funzionare "naturalmente" a questa frequenza.
I semiconduttori lavorano senza problemi solo se mantenuti entro certe temperature definite: le celle di memoria della cache, per esempio, una volta surriscaldate impiegano più cicli di clock nel rispondere alle richieste del processore e, se il calore supera un certo livello, i dati inviati subiscono delle alterazioni che portano a degli inevitabili errori. Quello che i sostenitori più accaniti dell'overclock tacciono è il notevole tasso di instabilità che spesso l'aumento di velocità porta con se. Un computer spinto a 300 MHz in più offre maggiore fluidità in *AquaNox*, ma rischia di bloccarsi mentre si sta scrivendo un documento con Word o si sta scaricando l'ultimo trailer di "Star Wars, Episode II". Salire di 100 MHz, nella maggior parte dei casi, risulta in un vantaggio che il giocatore comune non riesce nemmeno a cogliere, soprattutto considerando come altri fattori, quali la scheda video, influiscano in maniera più determinante. Sono i possessori di Celeron a 500-600 MHz ad avere le maggiori possibilità di miglioramento, visto che il collo di bottiglia principale di questi modelli di processore è dato dal lento bus a 66 MHz, che può essere facilmente portato a 75 o 100, semplicemente modificando dei parametri del BIOS. Tutti gli altri utenti dovrebbero valutare con attenzione se il gioco vale la candela, pur considerando che, se si è fortunati, è possibile migliorare la fluidità di molti giochi senza spendere una lira, e senza particolari problemi di stabilità.



Un buon dissipatore è fondamentale, se vogliamo provare a spingere oltre il massimo garantito il nostro processore.

volta completata l'installazione dei giochi potrai riattivare l'antivirus, mentre i componenti del software Intellipoint verranno eseguiti automaticamente al riavvio successivo. Ricordati, comunque, di attivare il LiveUpdate di Norton. Grazie a quest'ultimo, l'antivirus si aggiornerà autonomamente, risolvendo problemi come questo.

D:> Possiedo un computer con un processore funzionante a 700 MHz e dotato di 64 MB di RAM. Se i requisiti minimi di un videogioco indicano un Pentium 400 con 96 MB di RAM, avrò dei problemi o la carenza di RAM viene supplita dai MHz in più?

RobyMaz

R:> Ciao RobyMaz. Assolutamente no.
La velocità del processore non può compensare l'assenza di un sufficiente quantitativo di memoria. Il numero dei MHz influisce sulla velocità di elaborazione dei dati ricevuti dal processore, ma in mancanza di un adeguato quantitativo di memoria, tali informazioni vengono recuperate dal più lento disco fisso (si parla di latenze nell'ordine dei nanosecondi per la RAM e di millisecondi per il disco fisso), lasciando la velocissima CPU inerte per molti cicli.
Lo stesso sistema operativo non ha molte possibilità di risolvere il problema facendo uso della memoria virtuale. È possibile, infatti, avviare un programma di videoscrittura o di design architettonico caricando di volta in volta i componenti richiesti dall'utente, ma la stessa cosa non è fattibile in un titolo come *Max Payne* o *Diablo*. Se, nell'imboccare un nuovo corridoio, il processore dovesse accedere al disco fisso per caricare il nemico di turno, l'azione verrebbe interrotta in modo evidente, rendendo il gioco estremamente scattoso. I programmatori, quindi, per evitare che i loro prodotti vengano eseguiti in modo mediocre su computer inadatti, definiscono in modo molto rigido la quantità di RAM necessaria all'avvio del programma, bloccandone l'esecuzione nel caso il requisito minimo non sia rispettato. Per lo stesso motivo, i giochi non traggono grandi vantaggi dai PC dotati di tantissima memoria. *Fuga da Monkey Island* continuerà a caricare le varie locazioni dall'hard disk o dal CD anche su computer con 2 GB di RAM, semplicemente perché i programmatori hanno inserito in modo statico questa operazione all'interno del codice. Detto questo, avere più RAM di quella minima richiesta aiuta comunque le prestazioni. In questo modo, più elementi del sistema operativo potranno rimanere attivi anche a gioco avviato (antivirus e simili), evitando che le operazioni di routine di Windows intralcino l'esecuzione del sistema grafico. GIOCHI COMPUTER

Max Payne è molto esigente per quanto riguarda la quantità di RAM, ma averne più di 256 MB non migliorerà la sua fluidità.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

LE NOSTRE PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

LA PAGELLA DI GMC

Per giudicare i giochi che proviamo per voi abbiamo adottato il metodo più semplice e immediato che si possa immaginare: quello dei voti scolastici. Per avere un'idea di cosa pensiamo di ogni gioco, è sufficiente dare un'occhiata alla tabella qui sotto

10 Il gioco perfetto. Nella storia di Giochi per il Mio Computer questo voto non è mai stato assegnato. Chissà se prima o poi qualche casa di software sarà in grado di strapparci il tanto agognato "dieci"?

9 Un capolavoro. un gioco che cosigliamo a chiunque sia anche lontanamente interessato al genere trattato. Quando assegnamo un "nove", possiamo star certi che il gioco vale interamente i soldi necessari per l' acquisto. Viene assegnato molto raramente...

8 Un ottimo gioco, che per alcuni difetti magari marginali, non riesce a raggiungere il "nove". Ciò non toglie che si tratti di un prodotto di tutto rispetto, che gli amanti del genere dovrebbero acquistare a occhi chiusi. A volte possiamo assegnare "otto" a un gioco un po' "specialistico" e non adatto a tutti i palati...

7 Un buon gioco. Certo, non può misurarsi con i suoi colleghi meritevoli di un "otto" o di un "nove", ma in grado di regalarci ore e ore di divertimento, soprattutto se avremo la pazienza di sorvolare su qualche difetto nella giocabilità che gli impedisce di entrare nel novero dei classici.

6 La sufficienza. Non ha difetti gravissimi, ma potrebbe non brillare per originalità o per la qualità della sua realizzazione. Se il genere ci piace, possiamo tranquillamente prenderlo in considerazione, altrimenti è meglio lasciarlo perdere.

5 Qui cominciano i problemi. Non si tratta ancora di un totale disastro, ma comunque si trova senz' altro di meglio sulla piazza. Tendenzialmente, è preferibile lasciarlo sullo scaffale...

4 Non ci siamo proprio. I casi sono due: il concetto di gioco non ha ragione di essere oppure è stato sfruttato talmente male da minarne completamente le buone intenzioni iniziali. Evitiamolo, staremo meglio.

3 Difficilmente può capitare di assistere a un simile scempio. Quasi quasi, potrebbe valere la pena acquistarlo solo per farsi quattro risate. Suvvia, non scherziamo...

2 Peggio di "tre". Serve sapere altro?

1 Ancora peggio di "due". Un gioco per ZX Spectrum che gira lento su un Pentium 3 con Ge Force 2. E non stiamo parlando di un emulatore...

COME PROVIAMO I GIOCHI

Ovvero le linee guida dei nostri esperti

1 Giochi per Il Mio Computer prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2 Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il gioco è particolarmente meritevole, da "sette" in su, cerchiamo sempre di completarlo.

3 A Giochi per Il Mio Computer abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e facciamo in modo di assegnare la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quel particolare genere di videogiochi. Solo un vero appassionato di simulazioni di calcio scriverà la prova di *FIFA 2003*.

4 I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con estrema severità: quando un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà certo la sufficienza.
Se un gioco riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto che non sfigurerà nella nostra collezione ideale.

5 Cerchiamo sempre di giudicare ogni gioco per quello che offre: se si tratta di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificare la sua giocabilità, la qualità del gioco via Internet e la velocità su un computer da gioco dotato della migliore scheda 3D del momento. Se stiamo testando un gioco di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificarne l'accuratezza storica. Se invece proviamo un simulatore di guida, controlleremo che il rumore del motore, le prestazioni della vettura e il suo cruscotto siano delle fedeli riproduzioni del bolide reale.

GIOCO DEL MESE

Giochi per Il Mio Computer assegna l'ambitissimo premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa" dal team di Giochi per Il Mio Computer e siamo convinti che ben difficilmente qualcuno ne rimarrà deluso. Non è detto che ogni mese esista un gioco meritevole di questo premio, anzi...

GIOCO CONSIGLIATO

Tutti i giochi che ricevono un voto tra 8 e 10 (se mai dovessimo assegnare un voto così alto) possono diventare "Giochi Consigliati". Ma un voto alto non basta. È necessario che il gioco in questione sia anche destinato a diventare una pietra di paragone per i titoli futuri, che sia originale e, ovviamente, più divertente dei concorrenti. Se amiamo un genere di videogiochi e ne vediamo uno "Consigliato", sappiamo cosa comprare!

UN VERO AFFARE!

Sappiamo tutti che i videogiochi normalmente hanno un costo piuttosto elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti davvero interessanti a un prezzo notevolmente ridotto, la metà o a volte un terzo del prezzo "pieno"; questi giochi, se sono divertenti e giocabili, ricevono quindi il "marchio" di "Un Vero Affare!". Se vediamo questo simbolo su una prova di Giochi per il Mio Computer, potremo essere sicuri di divertirci senza spendere troppo!

REQUISITI DI SISTEMA

Tutti i giochi che proviamo sono testati sul computer più avanzato disponibile al momento, in modo da verificare quanto possano offrire al meglio delle loro possibilità. Tuttavia, molti dei nostri lettori non hanno un computer da Formula 1, e quindi su GMC utilizziamo uno speciale spazio delle prove per mostrare le differenze tra un sistema al "top" dell'evoluzione informatica e uno semplicemente al passo con i tempi.
I Requisiti di Sistema sono presenti in tutte le prove in cui la differenza tra giocare con un Pentium 2 con Voodoo 2 e con un Pentium 4 con una GeForce 3 64 MB DDR si vede a occhio nudo...

REQUISITI DI SISTEMA

Come giocheremo a *RTCW* sul nostro computer.

■ Sistema **PII 400, 128 MB di RAM, Scheda 3D 16 MB**

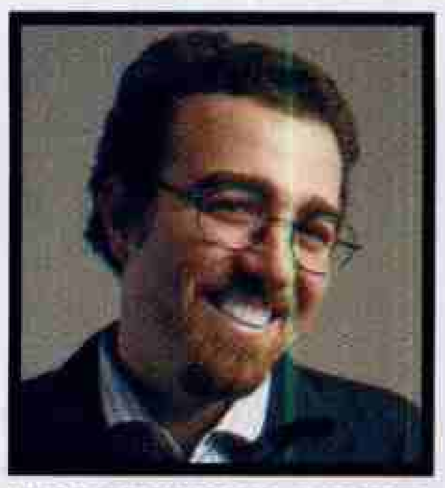
VERDETTO: Con un sistema simile, dovremo ridurre il dettaglio al minimo.

■ Sistema **PIII 600, 256 MB di RAM, Scheda 3D 32 MB**

VERDETTO: Il gioco gira perfettamente anche al massimo del dettaglio.

CHI PROVA I GIOCHI A GMC

Giochi per il Mio Computer si affida per le prove dei giochi a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della nostra rivista preferita!

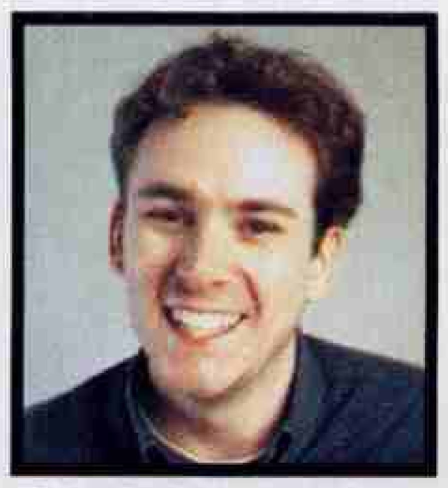


MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Acquistare almeno 12 DVD al mese, nell'attesa di quelli firmati da George Lucas e Obi Wan Kenobi.
Gioco preferito: *Harry Potter*

PAOLO DENTE
Specializzato in: Fugaci apparizioni in redazione che ricordino a tutti la sua, peraltro indiscutibile, originale genialità.
Gioco preferito: *ICQ*

MIKE ORTOLANI
Specializzato in: Ricercare ogni singolo gioco ispirato a Napoleone e le sue vittorie, compresi gli screen saver.
Gioco preferito: *Battle Realms*

SIMONE BECHINI
Specializzato in: Elaborare con il benzinaio la strategia dei rifornimenti in volo lungo il quotidiano tragitto casa-lavoro!
Gioco preferito: *FS 2002 Professional Ed.*



FRANCESCO ALINOVI
Specializzato in: Riuscire ad aprire una rivista di videogiochi, che parli solo di avventure, a Parma. E poi trasferirsi a Milano.
Gioco preferito: *Runaway*

YURI ABIETTI
Specializzato in: Dimostrare al mondo che la "Forza" esiste veramente, specie nei giochi di ruolo.
Gioco preferito: *Gorasul*

ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: Riuscire a scrivere un articolo su tutto quello che gli viene chiesto di provare, e avere tempo per giocare a *F1 2001*.
Gioco preferito: *Ghost Recon*

SALVATE IL SOLDATO BLAZKOWICZ

Un capolavoro in 27 livelli, sono pochi?

Nelle prossime sei pagine, troveremo la prova di *Return to Castle Wolfenstein* (*RTCW* d'ora in poi). Non vogliamo anticipare nulla, se non che si tratta senz'altro di un prodotto di prim'ordine: grafica eccezionale, nemici vari e molto intelligenti, livelli intricatissimi… possiede persino un "lato" multiplayer particolarmente ben sviluppato, che vale da solo l'acquisto, per chi è abbastanza fortunato da poter giocare online. Purtroppo, però, come era successo per *Max Payne*, i giocatori più smaliziati non ci metteranno molto per completarlo – dalle 12 alle 18 ore. Ci siamo chiesti, quindi, quanto la longevità dovesse incidere sul nostro giudizio del gioco. Una volta, gli sparatutto 3D duravano settimane se non mesi, e sicuramente molti dei nostri lettori storceranno un po' il naso quando scopriranno che *RTCW* li impegnerà per molto meno tempo. Tuttavia, un tempo gli sparatutto 3D erano lunghi solo ed esclusivamente perché il dettaglio era bassissimo. I livelli erano molto simili tra loro, come pure i nemici o gli "enigmi", e superare un determinato "mostro di fine livello", piuttosto che una "missione", significava veder cambiare gli ambienti in modo abbastanza limitato.

Nel 2002, invece, il processo creativo alla base di un videogioco come *RTCW* è curato nei più piccoli dettagli e al limite della paranoia (come le tendine, le ragnatele o i poster appesi ai muri); non solo i livelli sono differenti l'uno dall'altro, ma anche ogni stanza e tutti i corridoi sono unici.

Certo, è impossibile in poche righe esaurire l'argomento. Rimandiamo quindi le curiosità alla prova delle prossime pagine e, se chi ci legge ne ha voglia, magari a una discussione con tutta la redazione sulle pagine del nostro forum su www.gamesradar.it!

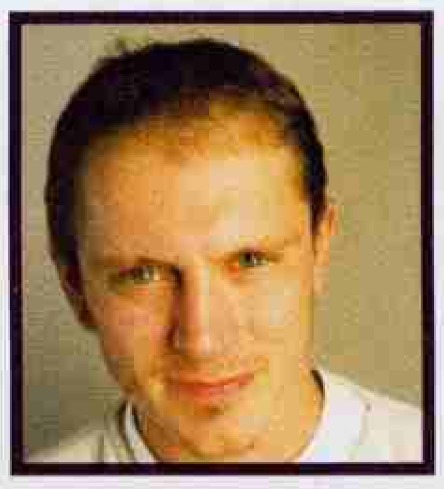
Paolo Paglianti
paolo.paglianti@futuremediaitaly.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

Return To Castle Wolfenstein..............80
Soul Reaver 2..........86
Battle Realms...........90
IL-2 Sturmovik 94
Rally Trophy 98
Tennis Masters Series....................100
Harry Potter e La Pietra Filosofale ...102
Jack Orlando..........106
Echelon 108
Frank Herbert's Dune 110
Twister 113
Comanche 4 114
Silent Hunter 2 116
Sub Command.........118
Zero Comico..........120
Monopoly Tycoon....121
Pearl Harbor Zero Hour 122
I Segreti di Alamut....124
Marine Fishing.........126
Loco-Commotion 128
Gorasul.................130
Mat Hoffman's Pro BMX................132
Giochi Budget
Codename Eagle 134
Martian Gothic Unification.................134
La Parola ai Lettori.......135

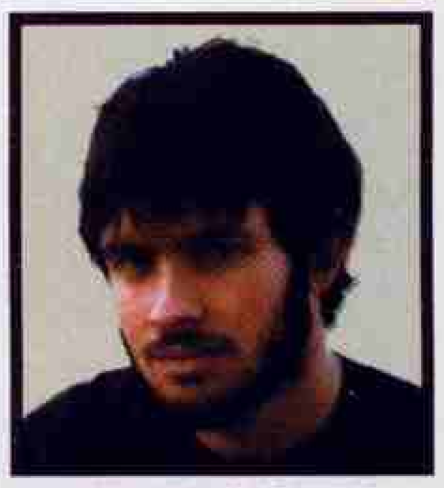
FABIO PAGLIANTI
Specializzato in: Arredare meglio delle riviste di design la camera del suo fratellone. Ex camera, a essere precisi.
Gioco preferito:
Passaparola

MARCELLO CIRILLO
Specializzato in: Trovare un modo per mettere in pratica quello che ha imparato negli ultimi due anni. Il bagnino!
Gioco preferito:
Echelon



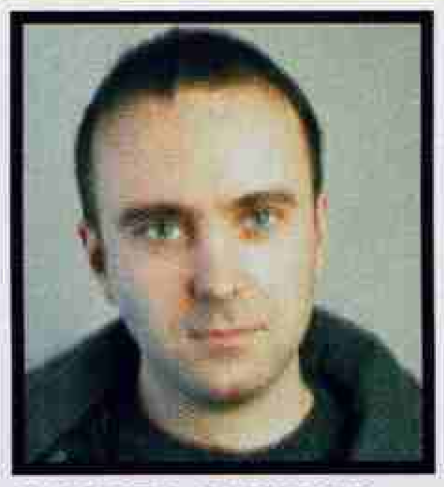
ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Rincorrere i grafici della redazione con armi improprie, specialmente quelli che devono fare la posta.
Gioco preferito:
Modem Wars

MATTEO BITTANTI
Specializzato in: Fornire opinioni intelligenti e appropriate su tutto ciò che riguarda la difficile arte dei videogiochi
Gioco preferito:
Sensible Soccer



VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Avventure, giochi di ruolo, sparatutto 3D, strategici simulatori, multiplayer; mancano solo gli sportivi!
Gioco preferito:
IL-2 Sturmovik

PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Decidere di andare a vivere in Slovenia perché gli piace il suffisso di dominio .sl. E poi la birra è buona, da quelle parti.
Gioco preferito:
Shogun Total War



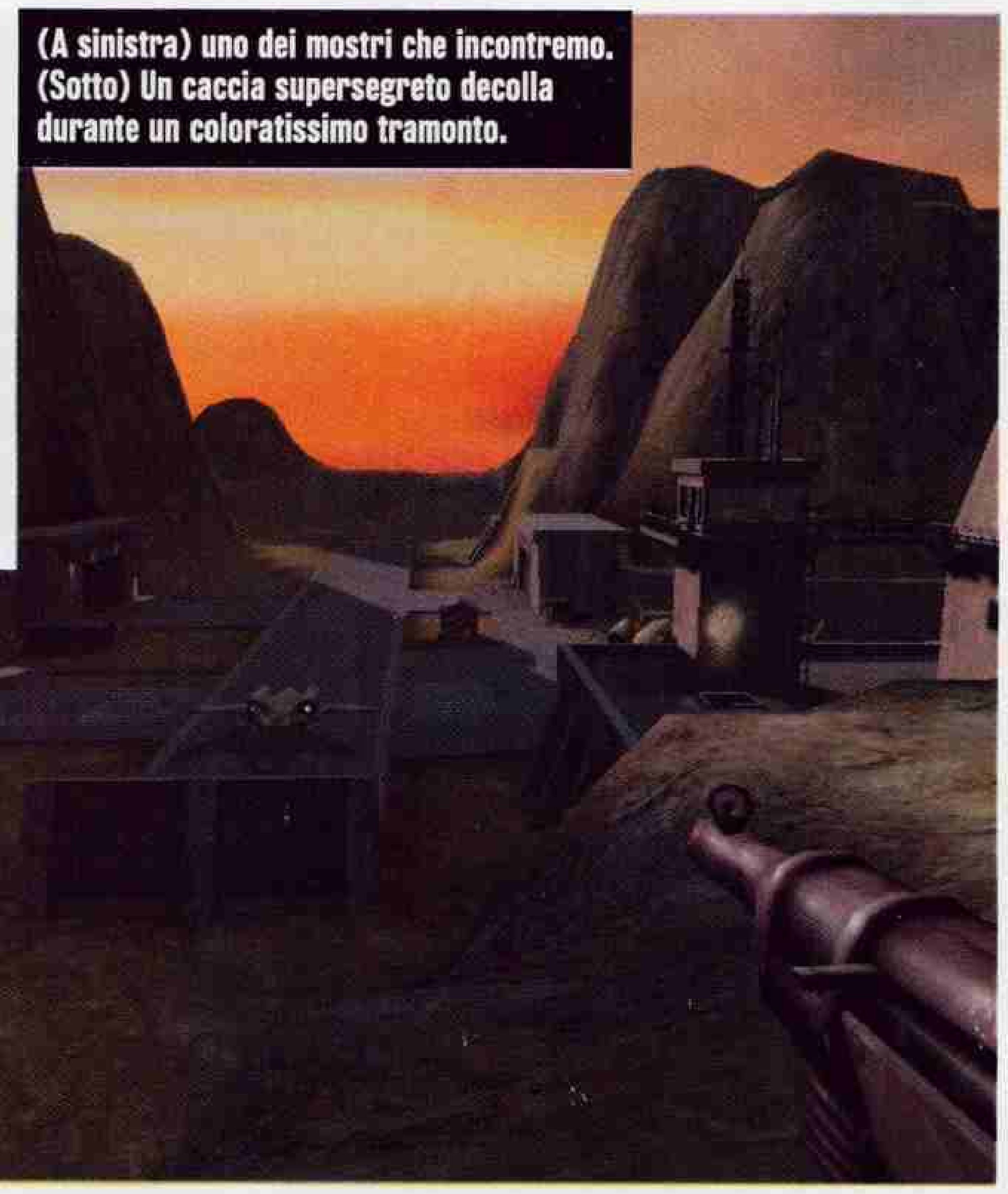
ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Sognare di essere un cavaliere di un immaginario Medio Evo. Preferibilmente in Giappone.
Gioco preferito:
Frank Herbert's Dune

GENERE: SPARATUTTO 3D

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Castelli pieni di nazisti, sotterranei popolati da zombi, e otto mappe multiplayer. Cosa si può volere di più?

Ci stanno proprio sparando da sotto il pavimento!



(A sinistra) uno dei mostri che incontremo. (Sotto) Un caccia supersegreto decolla durante un coloratissimo tramonto.

MEDITERRANEO
Return to Castle Wolfenstein **arriverà nei negozi completamente tradotto in italiano – non avremo più scuse per evitare la chiamata alle armi!**

MEGLIO andare subito al sodo: *Return to Castle Wolfenstein* è semplicemente uno dei migliori sparatutto 3D mai creati per computer, e senz'altro il migliore che possiamo acquistare in questo inizio di 2002.

Quando la id annunciò quasi due anni fa che avrebbe creato il proprio futuro capolavoro annunciato nello stesso castello e con i medesimi ambienti di quel *Wolfenstein* che nel 1992 inventò il genere degli sparatutto 3D, i videogiocatori di mezzo mondo iniziarono subito a mettere da parte i soldi per poter comprare il gioco non appena disponibile (ma anche un computer adatto a farlo funzionare come si deve!) - ci teniamo a sottolineare che gli sforzi della id non ci faranno pentire di aver infranto il salvadanaio!

In effetti, il Castello Wolfenstein è solo il punto di partenza della nostra missione: indossando i panni e i muscoli quasi sovrumani dell'agente Blazkowicz, partiremo dalla più buia e umida cella del maniero, armati solo di un pugnale e di una pistola, e dovremo fuggire dalla fortezza teutonica, per ricominciare a mettere il bastone tra le ruote della macchina da guerra nazista. Questo nostro passatempo ci vedrà impegnati su tutti i fronti, da un paesino occupato a una base aerea segretissima, dalle distese ghiacciate della Norvegia a una fabbrica devastata dai bombardamenti.

"Il multiplayer vale da solo l'acquisto del gioco!"

Le nostre missioni, una trentina circa divise in sette "gruppi" principali, prevedono il completamento di una serie di obiettivi, e questo sistema ha permesso ai programmatori del gioco di farci affrontare delle missioni piuttosto diverse tra loro. Per esempio, potrà capitarci di dover entrare in un paese e assassinare di soppiatto cinque ufficiali nazisti, evitando in tutti i modi di farci notare troppo dalle numerose guardie e sentinelle. In una situazione di questo tipo, scatenare un duello a colpi di mitra e Panzerfaust (il bazooka tedesco anticarro) non è un'idea particolarmente azzeccata. Viceversa, in altre missioni dovremo annientare la resistenza nemica, e quindi potremo sciogliere le briglie a tutto il nostro invidiabile arsenale militare.

Sebbene questo sistema di traguardi da raggiungere garantisca una certa varietà nelle missioni, che difficilmente ci sembreranno ripetitive, dobbiamo anche notare che i livelli sono piuttosto lineari: la prima volta che ci troveremo nella fabbrica bombardata, avremo

Mentre nel "gioco singolo" abbonda l'iconografia nazista, i programmatori hanno preferito evitare ogni riferimento di questo tipo nella sezione multiplayer.

Purtroppo non riusciremo a salire a bordo!

CAEN VS DESTRUCTION

Una particolare enfasi è stata posta sul multiplayer, a tal punto da affidarne, come abbiamo già detto, la realizzazione a uno sviluppatore diverso: la Nerve.
La sensazione innegabile è che i programmatori si siano guardati un po' attorno, prima di iniziare i lavori. Il gioco a squadre di *RTCW*, si ispira chiaramente a *Team Fortress*, all'eccezionale Mod di *Counter Strike*, e soprattutto, a *Day of Defeat*, il Mod per *Half-Life* uscito ormai da oltre un anno che propone, appunto, lo scontro tra squadre durante la Seconda Guerra Mondiale, con relative armi ed equipaggiamento.
Le somiglianze tra *RTCW* e *DoD* sono numerose: il multiplayer non è "tutti-contro-tutti", ma propone, in base alla mappa, degli specifici obiettivi da raggiungere; potremo scegliere tra quattro classi di militari in entrambi i casi, ognuna con punti deboli e punti di forza; e soprattutto, bastano pochi colpi per finire molto male!
Lo stile di *RTCW* è meno frenetico di *DoD*, e sicuramente paga di più il gioco di squadra, in quanto molte missioni e obiettivi prevedono una stretta collaborazione – cosa non sempre facile, specie se giochiamo online occasionalmente e siamo sprovvisti di Clan.

La mappa "Destruction" di *RTCW*.

La mappa "Caen" di *Day of Defeat*.

l'illusione di essere davvero in mezzo a un'enorme area di rovine e di edifici diroccati. Solo rigiocando lo stesso livello più di una volta, capiremo che i programmatori hanno abilmente piazzato un masso in un punto strategico, una porta bloccata o un pavimento distrutto in un altro, per "costringerci" a seguire un certo percorso.

D'altra parte, i livelli sono così grossi (un esempio lo abbiamo nelle prossime pagine) e ci sono così tante cose da fare, che il difetto della linearità è più che perdonabile – anzi, considerando che spesso ci perderemo, nel senso letterale del termine, tra le mura del castello o in mezzo a un bosco all'esterno di una base nazista, forse è bene che sia sempre chiaro dove dobbiamo dirigerci per proseguire. In fondo questo è un gioco di sparatorie, non una caccia al tesoro.

Un ingrediente fondamentale per rendere credibile l'ambiente che ci circonda è senz'altro l'intelligenza dei nemici: anche da questo punto di vista, *Return to Castle Wolfenstein* non delude le aspettative. Se, per certi versi, è ormai quasi normale trovare uno sparatutto dove gli avversari si comportano in modo naturale (come fischiettare durante un turno di ronda), lo è molto meno vedere un ufficiale correre vicino al corpo di una guardia ferita a morte dal nostro fucile di precisione, inginocchiarsi per rendersi conto dell'accaduto, e alzarsi sfoderando la Luger, guardandosi attorno alla ricerca del pericolo.

Ancor meno facile è incontrare un gioco dove i nemici, quando vedono arrivare una granata, corrono a raccoglierla per rispedirla al mittente, oppure si nascondono dietro un muro per ricaricare l'arma. Peraltro, i nemici hanno una conoscenza piuttosto approfondita del livello (mentre nella maggior parte degli sparatutto è facile vedere una guardia aggirarsi sempre in una stanza o due), cosa ancora più interessante e lodevole, data la complessità dei livelli stessi. Parlando di questi ultimi, non si può che rimanere a bocca aperta di fronte

QUELL'ULTIMO PONTE

I giocatori più esperti, quelli che magari hanno già affrontato *Soldier of Fortune* o *No One Lives Forever*, impiegheranno circa 12-18 ore per completare il titolo (stiamo ovviamente parlando del "singolo giocatore"). Le missioni, come abbiamo già detto, non sono particolarmente intricate, e il rischio principale è perdersi negli sterminati livelli, anche se sono piuttosto lineari.
Questo difetto era già stato incontrato con *Max Payne*, che era addirittura più corto. Tuttavia, non ci sentiamo di criticare *RTCW* per questo aspetto.
Quando i sistemi di gioco erano più semplici, come *Doom* o *Castle Wolfenstein*, i programmatori preferivano creare parecchie ambientazioni, lasciando al giocatore e alla sua fantasia il compito di vedervi rappresentati templi, caserme, astronavi e via dicendo. Con *Quake 2* e *Unreal* le cose sono cambiate parecchio, e *RTCW* è un po' l'apice (almeno per il momento) di questa evoluzione. A ogni livello è stata dedicata una cura maniacale, che spesso non verrà notata dai giocatori più desiderosi di azione: coglieremo ufficiali nazisti ricurvi sul tavolo con documenti importanti, oppure dei soldati che fischiettano o si riscaldano davanti a un camino; le tendine alle finestre, le ragnatele nei sotterranei; girando per i livelli è facile trovare tanti "particolari" creati appositamente per riprodurre in maniera realistica e convincente il "set" in cui giocheremo.
Consigliamo a tutti di esplorare per una seconda volta i livelli alla ricerca di questi piccoli tocchi di classe (magari con qualche trucco attivato, in modo da non essere falciati a ogni angolo)!

Esistono decine di "variazioni" per ogni modello.

Le ragnatele sono sicuramente tra i dettagli più realistici.

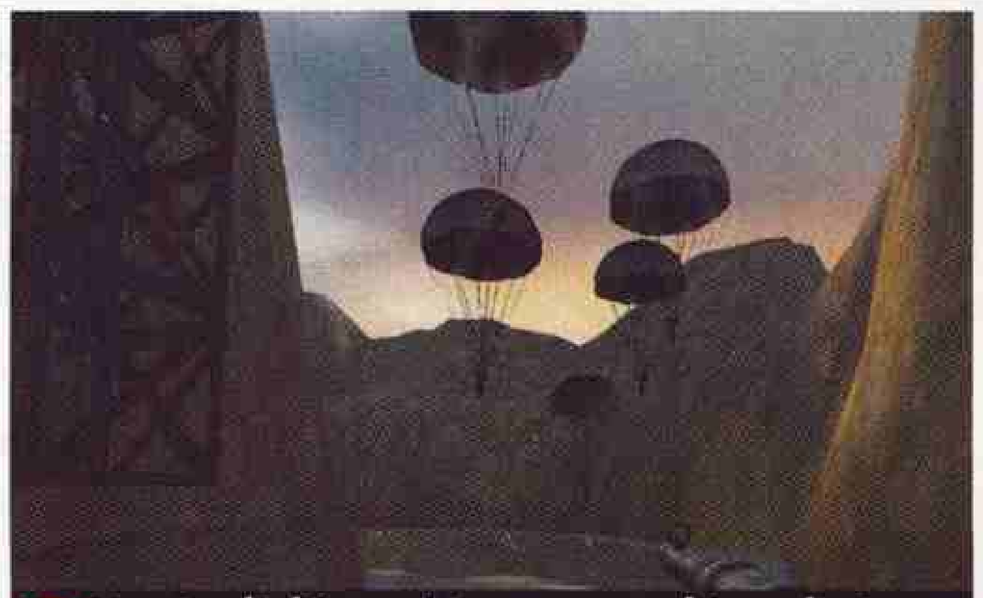
E che dire delle tendine che si muovono spostate dal vento?

Un incontro così ravvicinato con un lanciafiamme non è consigliabile!

Missione 3, quarto Livello - Assalto alla base aerea

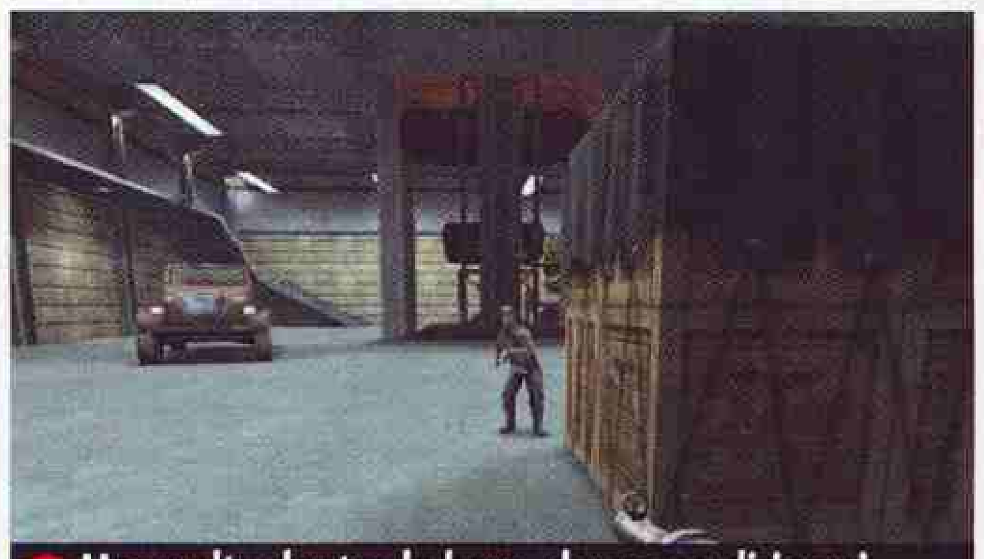
In questa missione, dovremo infiltrarci in una base aerea supersegreta e mettere le mani su un caccia sperimentale: vediamo in cosa consiste una "normale" incursione di *RTCW*!

12 Una volta attivata l'ultima leva, non ci resterà che tornare all'interno della base, arrivare nella sala di controllo, aprire le porte dell'ultimo hangar, e salire a bordo del caccia sperimentale. Missione completata!



11 Mentre l'ultima si trova sopra l'impalcatura esterna; non appena usciremo, però, vedremo arrivare i terribili paracadutisti!

2 Dopodiché, raggiungiamo la torre radar, eliminiamo ogni altro ostacolo, e entriamo nella base utilizzando questa grata.

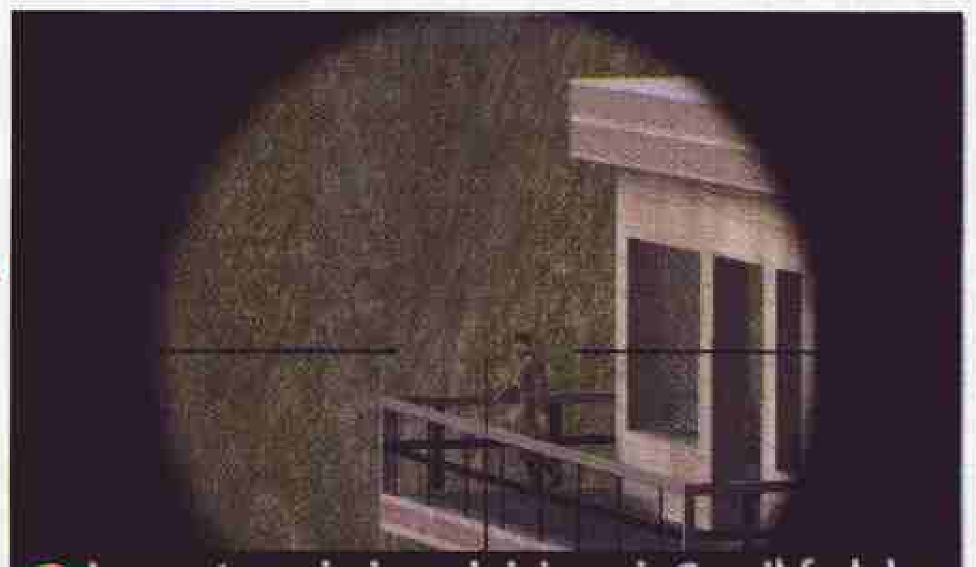


10 Una volta dentro la base, dovremo dirigerci verso la zona di lancio per "preparare" il caccia. Due delle tre leve sono all'interno della base...

9 Dirigiamoci verso la struttura in fondo alla pista. Facciamo attenzione, dato che una delle guardie è armata di panzerfaust, mentre un altro soldato è appostato sull'impalcatura con un fucile da cecchino...

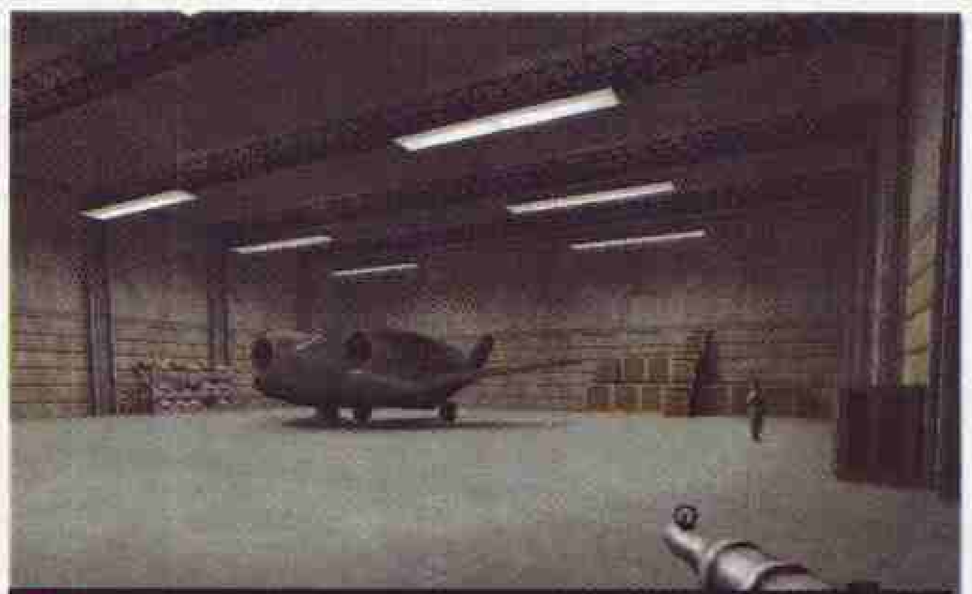
8 Saliamo sulla torre appena "liberata" e azioniamo il controllo della paratia d'acciaio. Quando scenderemo, troveremo il solito comitato di benvenuto armato di mitra...

7 Eliminata ogni forma di resistenza, torniamo sui nostri passi e imbocchiamo l'altro "braccio" della base. Dirigiamoci verso la torre che spunta da queste parti e eliminiamo la guardia con il fucile da cecchino.



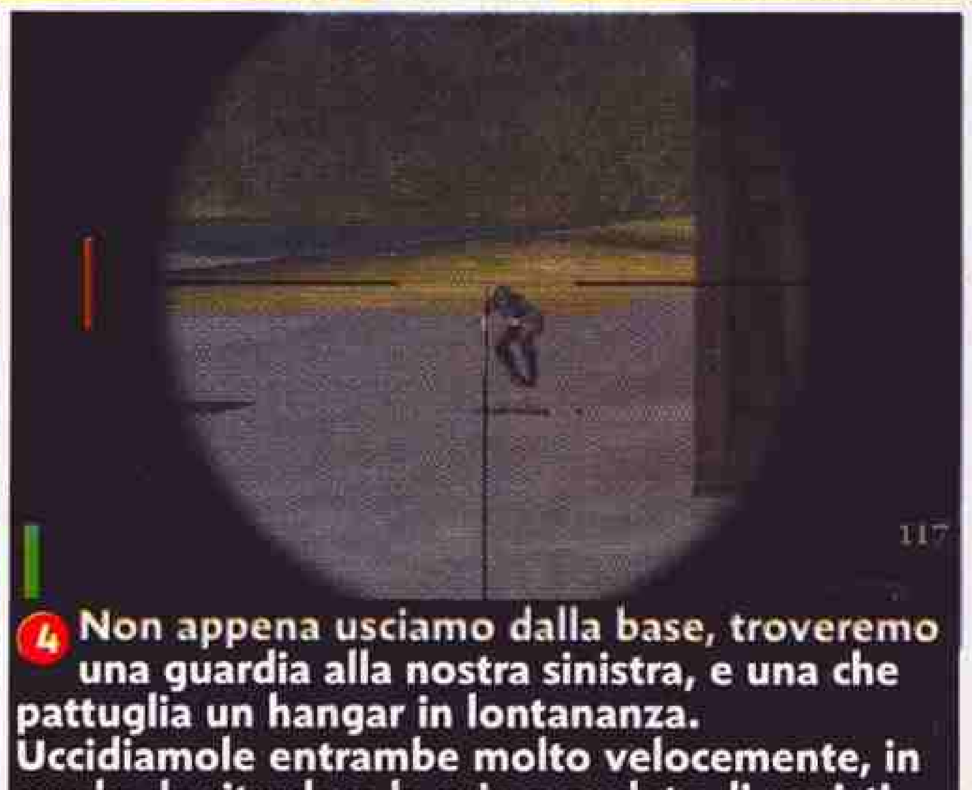
1 La nostra missione inizia qui. Con il fedele fucile da cecchino, eliminiamo l'ufficiale e le guardia vicini alla torre radar alla nostra destra, evitando di farci notare.

3 Una volta entrati nella base, passiamo alle maniere forti: utilizziamo il mitra per far tacere le guardie presenti.



6 Se abbiamo bisogno di un rifornimento di armi (in particolare di qualche preziosissimo razzo) e kit di primo soccorso, in questi due hangar troveremo quello che cerchiamo. Oltre ovviamente a qualche guardia molto male intenzionata nei nostri confronti!
Quando usciremo dai due hangar, incontreremo altre ondate di nemici, che consigliamo di eliminare con il fucile da cecchino.

5 Ondata che non tarderà ad arrivare: un camion pieno zeppo di soldati apparirà quasi dal nulla e si piazzerà in mezzo alla pista principale. Il modo migliore per risolvere il problema è di corrergli incontro, andargli dietro e piazzare un razzo all'interno del camion.



4 Non appena usciamo dalla base, troveremo una guardia alla nostra sinistra, e una che pattuglia un hangar in lontananza.
Uccidiamole entrambe molto velocemente, in modo da ritardare la prima ondata di nazisti.

SALVATE IL SOLDATO RYAN

Come nella maggior parte dei titoli che utilizzano il sistema di gioco della id, non mancano i trucchi. Non utilizziamoli a meno di essere davvero nei guai, dato che sicuramente rovinerebbero parte del divertimento! Per prima cosa, clicchiamo con il pulsante destro del mouse sul collegamento al gioco che si trova sul nostro desktop di Windows. Sotto "Destinazione", dopo "C:\Return to Castle Wolfenstein\WolfSP.exe", scriviamo +set sv_cheats 1 fuori dalle virgolette. In seguito, apriamo la directory in cui abbiamo installato il gioco, e andiamo alla cartella "Main". Clicchiamo nel "bianco" della finestra, non sopra un altro file, con il pulsante destro, e creiamo un nuovo file, che chiameremo "user.cfg". Apriamolo (basta cliccarci sopra due volte con il pulsante sinistro) e scrivano set sv_cheats 1. Infine, non ci resta che far partire il gioco cliccando sul collegamento che abbiamo modificato prima (NON dal menu "start"!), premere il tasto "\" una volta che abbiamo caricato il salvataggio, e poi scrivere uno dei seguenti codici:

god – invulnerabilità
notarget – i nemici non ci spareranno più
noclip – per passare tra i muri
give all – per avere tutte le armi
give armor – per avere il massimo dell'armatura
give health – per avere il massimo della salute
give stamina – per ridurre a zero l'affaticamento
give ammo – per avere il massimo delle munizioni
kill – per suicidarsi

Belle quanto letali, le "guardie speciali" sono davvero sfuggenti e rapide!

OPERAZIONE CROSSBOW

Non ci si può ovviamente aspettare che un gioco del genere abbia armi "normali"! Ecco una breve panoramica dei pazzeschi strumenti di distruzione escogitati in parte dalla Storia e in parte dalla fervida immaginazione della Gray Matter!

FUCILE DA CECCHINO – Una delle armi che useremo più spesso. Purtroppo, non è presente il mirino sullo schermo se non mentre usiamo il cannocchiale. Inoltre, non possiamo muoverci se attiviamo il mirino telescopico.

OSA M1 S "SNOOPER" – La versione fantascientifica del precedente, in uso nei reparti speciali dei servizi segreti. Possiede sia un soppressore di rumore, in modo da risultare silenzioso, sia un mirino agli infrarossi. Purtroppo, in tutto il gioco troveremo pochissime munizioni...

STEN CON SILENZIATORE – Efficace, potente e silenzioso. Purtroppo, il fatto che abbia la tendenza a surriscaldarsi lo rende poco pratico nelle situazioni in cui ci lascia senza difese contro orde di nemici. Meglio avere un'arma di scorta a portata di rotella di mouse!

FG-42 – Sembra fantascientifico, a un occhio poco esperto, soprattutto perché ricorda il moderno M16 dei Marines americani. Invece, l'FG-42 è esistito davvero, ed era l'avveniristico mitragliatore delle truppe aviotrasportate tedesche – è dotato anche di mirino.

PANZERFAUST – Un altro classico: il lanciarazzi, che sarà utilissimo contro densi gruppi di soldati, ma soprattutto contro i nemici più ostici e duri. Purtroppo, le munizioni non abbondano quanto vorrebbe un agente americano in missione...

VENOM GUN – Poteva mancare la Gatling del *Wolfenstein* originale? Ovviamente no, anche se qui si chiama Venom Gun. Possiede una cadenza di tiro semplicemente futuristica, ma allo stesso tempo ha grossi problemi di precisione.

LANCIAFIAMME – A parte l'elevato tasso di mortalità quando ci si trova dall'altra parte della fiammata, basta dire che delle case software hanno già chiesto a id di poter acquistare le parti di programma che generano questa fiammata, per capire quanto è realistica.

TESLA GUN – Basta indirizzare la punta dell'arma verso un nemico, e tre scariche elettriche ad alto voltaggio lo colpiranno immediatamente. Se poi sono presenti diversi nemici, l'arma provvederà a colpirne tre. La versione della id dei lampi dell'Imperatore di "Guerre Stellari"!

alla vastità dei villaggi, delle basi segrete, dei boschi e dei castelli di *Return to Castle Wolfenstein*. Alla Gray Matter non si sono limitati a una semplice rivisitazione del *Wolfestein* originale, ma hanno creato una serie impressionate di ambienti inediti, utilizzando il sistema grafico di *Quake 3 Team Arena*, che consente di gestire spazi enormi, oltre che le ormai note superfici curve.

Il dettaglio grafico è a dir poco eccezionale, dato che i programmatori hanno spremuto il sistema al massimo per creare elementi dell'ambiente, come tendine svolazzanti alle finestre, archi nei sotterranei che sembrano veri, giochi di luce spettacolari, e un'ambientazione, quella del periodo della Seconda Guerra Mondiale, incredibilmente realistica. È certamente lodevole l'impegno profuso nella realizzazione di edifici e strutture perfettamente in linea con il periodo storico trattato. La sensazione è proprio quella di aggirarsi in una località dell'Europa centrale del 1940.

Un particolare che merita un plauso per il dettaglio è dato dai nemici che incontreremo. Oltre a essere numerosi (ne esistono più di 150 diversi!), potremo osservare un buon numero di uniformi della Wermacht e delle SS accuratamente ricreate. Gli appassionati del periodo riconosceranno, per esempio, la caratteristica "mezzaluna" metallica, tipica della Polizia Militare tedesca. Da un singolo modello vengono ricavate decine di varianti: un soldato può avere un berretto invece che l'elmetto, un altro una fascia insanguinata che gli benda l'occhio, un terzo un paio di occhiali, e via dicendo.

Certo, alcuni di questi soldati virtuali soffrono di una "licenza poetica" poco realistica, soprattutto quando entrano in gioco le affascinanti quanto improbabili guerriere teutoniche, vestite con delle aderentissime tute nere. Il loro aspetto è così attraente che perderemo secondi preziosi ammirandole; cosa che esse sfrutteranno puntualmente per liberarsi della nostra presenza in men che non si dica. Effettivamente, una delle paure maggiori che hanno condito l'attesa per *Return to Castle Wolfenstein*, nata esaminando le pochissime informazioni trapelate dalla id/Gray Matter nei mesi passati, era che si trattasse di un gioco quasi fantasy, in cui i "normali" militari nazisti venissero presto soppiantati da mostri di ogni tipo, come zombi, mummie, non morti e via dicendo.

In realtà, succede esattamente il contrario, e incontreremo le creature da incubo solo ed esclusivamente dove ce lo aspettiamo. Quando capiterà di duellare con una mummia lanciafiamme, avverrà in un contesto credibile come una zona di scavi

Abbiamo appena trovato il modo di aprire un passaggio segreto!

Incontreremo dei livelli davvero "gotici"!

Incontreremo gli zombi solo in alcuni livelli.

LA SOTTILE LINEA ROSSA

Giocando in multiplayer, potremo scegliere tra quattro classi di personaggi:

SOLDATO SEMPLICE: Oltre alla rivoltella e a qualche granata, può decidere quale arma utilizzare, dal fucile al mitra, dal lanciarazzi al lanciafiamme!

INGEGNERE: Le armi a sua disposizione sono fisse, ma potremo utilizzare le cariche di dinamite, fondamentali per aprire la strada ai nostri alleati.

MEDICO: Anche se non può scegliere nessun tipo di arma oltre a quella standard, è l'unico in grado di curare i suoi commilitoni.

UFFICIALE: Può chiamare l'attacco aereo con i fumogeni, oppure l'attacco d'artiglieria con il binocolo. Inoltre, distribuisce le munizioni ai suoi uomini.

I mostri di fine livello sono decisamente tra i più ostici nella storia dei videogiochi.

REQUISITI DI SISTEMA

Riusciremo a dar la caccia ai nazisti sul nostro computer?

■ Sistema **PII 400, 128 MB di RAM, Scheda 3D 16 MB**

VERDETTO: Con un sistema simile, dovremo ridurre il dettaglio al minimo.

■ Sistema **PIII 600, 256 MB di RAM, Scheda 3D 32 MB**

VERDETTO: Il gioco gira perfettamente anche al massimo del dettaglio.

archeologici, ma non approfondiamo, per non svelare troppo della trama!

L'unico difetto vero e proprio di *Return to Castle Wolfenstein* è dato dalla poca longevità: un giocatore mediamente esperto impiegherà dalle 12 alle 18 ore per completarlo: questo sia perché le mappe sono lineari, anche se molto grandi, sia perché non esistono veri e proprio puzzle o enigmi da risolvere.

D'altra parte, è lo "scotto" da pagare per un grado di dettaglio che, come speriamo traspaia da queste pagine, è davvero eccezionale nel senso più letterale del termine! Inoltre, finora abbiamo parlato di una delle due anime del gioco. Come avevamo detto nelle anteprime degli scorsi mesi, la id ha affidato a un diverso sviluppatore la parte multiplayer del gioco: la Nerve ha senza dubbio fatto un ottimo lavoro, bilanciando perfettamente la modalità a giocatore singolo della Gray Matter. Nel gioco troveremo otto mappe studiate appositamente per gli scontri in rete, tutte enormi quanto i livelli dedicati al giocatore singolo. Possono sembrare poche, in un panorama che vede migliaia di mappe create per giochi come *Half-Life* e i suoi "derivati" eccellenti come *Counter Strike*, ma dato che si tratta di un multiplayer di squadra, in cui non si può semplicemente massacrare tutti i nazisti o gli alleati in vista (secondo la

"*RTCW*, pur non essendo rivoluzionario, mostra a ogni angolo tocchi di classe!"

squadra scelta), è necessario conoscere molto bene le zone e gli obiettivi che ogni missione propone, oltre a giocare davvero in team. Le quattro classi disponibili, che sono la naturale evoluzione di quelle di giochi come *Team Fortress* o *Day of Defeat*, hanno tutte un compito specifico e indispensabile. Il soldato è l'unico che può cambiare il tipo di arma, il medico il solo in grado di aiutare i compagni di squadra, l'ingegnere (che fa davvero la parte del leone in *RTCW*, a differenza di altri titoli!) è capace di eliminare ostacoli voluminosi, mentre l'ufficiale può scatenare tempeste di fuoco e, soprattutto, rifornire di munizioni i suoi uomini.

Concludiamo con un'ulteriore nota positiva. Ci siamo resi conto di non aver incontrato nessun tipo di falla nel programma; non ci siamo mai incastrati in un muro o dietro un angolo, non abbiamo visto nemici bloccarsi presso piloni o scale, e allo stesso tempo non ci è capitato di vedere il computer impuntasi o, peggio ancora, tornare a Windows mentre stavamo giocando.

Il fatto che ne siamo rimasti stupiti la dice lunga su quello a cui gli ultimi anni di videogiochi ci hanno abituato (con patch che vengono pubblicate addirittura prima dell'uscita del gioco nei negozi!), ma dimostra che *Return to Castle Wolfenstein* è un ottimo prodotto anche dal punto di vista della stabilità.

C'è poco altro da aggiungere; non possiamo considerarci appassionati di sparatutto e non possedere questo gioco. Se invece privilegiamo titoli più riflessivi... accompagnando Blazkowicz nella sua missione cambieremo idea!

GMC IN BREVE

Return to Castle Wolfenstein è:
- Un capolavoro di sparatutto 3D
- Abbastanza curato dal punto di vista storico
- Molto piacevole anche in multiplayer

Return to Castle Wolfenstein non è:
- Lunghissimo da completare
- Troppo innovativo o rivoluzionario
- Afflitto da difetti

■ Casa **Activision** ■ Sviluppatore **id/Gray Matter** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 51,59 L. 99.900** ■ Sistema Minimo **PII 400, 64 MB RAM, Scheda 3D 12 MB** ■ Sistema Consigliato **PIII 600, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB RAM** ■ Acceleratori Grafici **Direct3D** ■ Multigiocatore **Internet, LAN** ■ Internet **www.activision.com/**

Aspettavamo un capolavoro: non potevamo chiedere di più, se non una longevità maggiore; il multiplayer supplisce a questa mancanza. Da non perdere!

GRAFICA	9	GIOCABILITÀ	9
SONORO	9	LONGEVITÀ	8

9

IN ALTERNATIVA...

Soldier of Fortune, Apr 00, 8
Il migliore sparatutto 3D "realistico" ambientato nel futuro prossimo venturo.

Half Life - Day of Defeat, Nov 01, 8
Half Life è un capolavoro; *DoD* è la sua estensione sulla Seconda Guerra Mondiale.

GENERE: AZIONE

SOUL REAVER 2

Raziel ha una seconda possibilità e stavolta è intenzionato a placare col sangue di Kain la sua bruciante sete di vendetta!

Imparare a difendersi, oltre che attaccare, diventerà vitale col prosieguo del gioco.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

RICARICA GRATIS

Durante le nostre peregrinazioni, troveremo numerosi manufatti che avranno tutta l'aria di misteriosi calderoni. Si tratta dei luoghi in cui potremo ricaricare la nostra spada simbiotica. Queste strutture saranno animate da una luce diversa secondo il potere che racchiuderanno e, in base a questa peculiarità, avranno un effetto differente sulla nostra arma.

ALLA fine del film "Guerre Stellari" avremmo potuto scommettere sul fatto che, certamente, avrebbe avuto un seguito.

Allo stesso modo, diversi videogiochi producono la medesima sensazione, come *Soul Reaver*, che ha regalato a tutti i suoi fan la certezza che il sacrificio del protagonista avrebbe offerto un ottimo spunto per un degno seguito. Il risultato è davanti ai nostri occhi e, a tutta prima, sembra una stupenda versione ampliata e migliorata del primo episodio. Tutti i punti di forza sono stati mantenuti e affinati, aggiungendo numerosi spunti là dove si era riscontrata qualche carenza.

L'eroe è sempre Raziel, formidabile luogotenente della razza dei vampiri che venne relegato in profondi abissi dal perfido vampiro Kain, geloso dell'abilità di volare che il nostro beniamino aveva acquisito.

Rimase a lungo in quelle misere condizioni, tanto che il suo aspetto si deteriorò in maniera spaventosa, finché gli imperscrutabili disegni di un'Antica Divinità (che ricorda moltissimo un Grande Antico lovecraftiano) lo resuscitarono. Dalle acque non emerse un vampiro e neppure un umano, ma un demone divoratore di anime. Le avventure che ne seguirono portarono Raziel all'immolazione suprema, per salvare il regno di Nosgoth, rinunciando così alla sua vendetta nei confronti di Kain.

Sono passati secoli da allora e Moebius, un adoratore della divinità di nostra conoscenza, riporta nel mondo il sempre più adirato (e ne ha tutte le ragioni poverino!) Raziel.

Durante il suo viaggio, nuovamente animato dalla sete di vendetta, scoprirà tutti i misteri che si celano dietro le antiche razze che popolarono Nosgoth, e si troverà a fronteggiare le conseguenze del genocidio dei vampiri e la corruzione dei pilastri che rappresentavano il cuore pulsante di quel regno.

Da una semplice vendetta, il cammino del nostro eroe si trasformerà in una ricerca suprema, in cui ci sarà in gioco la

Persino i contorni dell'ambiente assumono un aspetto irreale passando nella dimensione oscura.

Lasciando attivata l'opzione "Hint", avremo preziosi consigli in ogni momento di gioco.

Un bel colpo alle spalle all'insegna della correttezza e del gioco pulito.

Questa situazione necessita senza dubbio della spada Soul Reaver per essere risolta al meglio.

sopravvivenza del mondo stesso. In una manciata di parole, è questa la trama di *Soul Reaver 2*, che si rivelerà ricca di colpi di scena e di risvolti imprevisti, ampiamente documentati nei numerosi e corposi filmati di intermezzo.

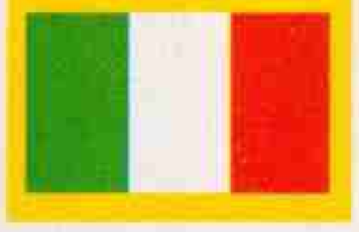
È davvero un piacere guardarli e la ricchezza di espressioni e situazioni appaga le fatiche per giungere fino a quel punto; il susseguirsi degli eventi è molto coinvolgente e il ritmo della narrazione è in costante ascesa, tanto che il difetto nel doppiaggio passa facilmente in secondo piano.

L'inizio dell'avventura ci vedrà resuscitati all'interno di una fortezza, e il nostro primo compito sarà quello di raggiungere una precisa zona del castello. Familiarizzeremo con l'interfaccia di comando, capendo immediatamente che un joypad rende il controllo molto più semplice e maneggevole rispetto alla tastiera. La primissima parte delle nostre peripezie è, appunto, atta a stimolare per quanto possibile l'assimilazione delle meccaniche fondamentali del gioco, con una serie di combattimenti non troppo impegnativi. I nemici che incontreremo saranno semplici soldati, le cavie perfette per sperimentare i due tipi di attacco ravvicinato possibili, le schivate, i colpi a distanza e altre amenità del genere. Tutta la sezione dedicata alle battaglie riveste una parte a dir poco preponderante all'interno del gioco e, come tale, è stata forgiata per essere il più accattivante possibile. Durante l'intera avventura, troveremo diversi tipi di armi bianche con cui affrontare gli scontri e numerosi nemici molto diversi tra loro. Cavalieri, vampiri, mostri, mummie, scheletri, ognuno con una sufficiente intelligenza nella conduzione della sua offensiva e con le proprie caratteristiche di attacco e di difesa, abbinate a particolari forze o debolezze. In pratica, una determinata combinazione di colpi, efficace in una situazione, potrebbe rivelarsi infruttuosa in un'altra.

Nei momenti più difficili, ci sarà concesso di fare ricorso al Soul Reaver, un'invincibile spada entrata in simbiosi col nostro essere. Quest'arma sarà il fulcro della maggior parte delle missioni in cui dovremo penetrare misteriose costruzioni e trovare il modo di conferire alla spada il potere di tutti gli elementi. L'unica controindicazione all'utilizzo di una simile

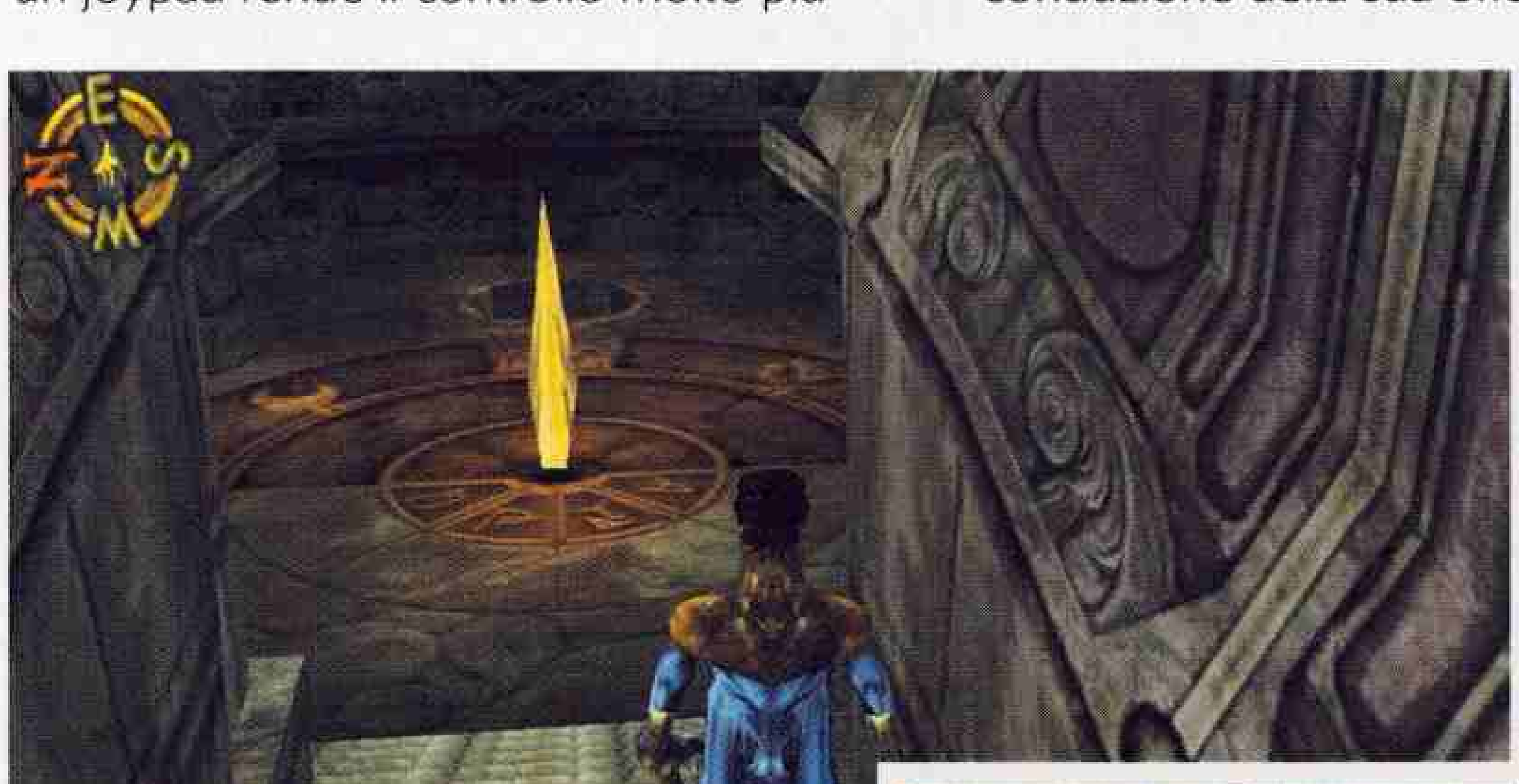
VAMPIRI ITALIANI

Per nostra fortuna, *Soul Reaver 2* arriverà nei negozi italiani completamente tradotto nella nostra lingua. Non avremo quindi problemi linguistici nella lotta per la vendetta!



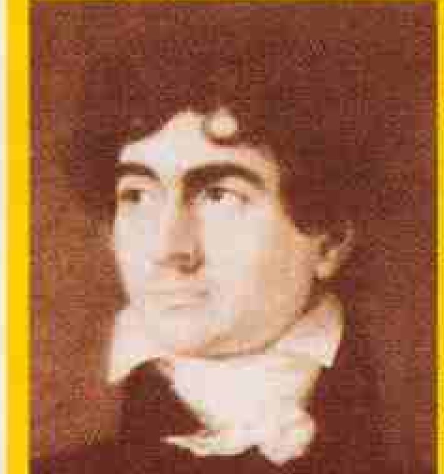
SALVATAGGIO FINTO CATTIVO

Il sistema di salvataggio di *Soul Reaver 2* solamente in apparenza è ostico: i punti di salvataggio, costituiti da pittoreschi altari, sono effettivamente pochissimi in tutto il gioco, ma è perché servono soltanto a cautelarsi in caso di crash del PC e a non ricominciare daccapo l'avventura ogni volta. Infatti, in caso di morte sia nel mondo reale che spettrale, ricominceremo da uno dei numerosi check point disseminati per le locazioni, i quali si attivano automaticamente al nostro passaggio.



Uno dei puzzle presenti nel gioco ci vedrà alle prese con una gigantesca meridiana.

STORIE DI VAMPIRI



La figura del vampiro è indubbiamente una delle più affascinanti della letteratura gotica, prolifico filone letterario che per nasce nel 1764 con la pubblicazione del romanzo "Il castello di Otranto" di Horace Walpole. Di questo genere letterario fa parte anche "Dracula", di Bram Stoker, che comunemente viene associato alla figura del vampiro. Non tutti sanno, però, che il conte transilvano ha illustri predecessori che lo precedono di una ottantina d'anni. Nel giugno 1816, infatti, un allegro quartetto si trovò a Villa Diodati sul lago di Ginevra. Facevano parte di questa combriccola il poeta Shelley, la sua futura moglie Mary, Byron e un certo John Polidori, medico e segretario di Byron. Per movimentare la serata, i quattro decisero di cimentarsi nella stesura di un racconto dell'orrore, da raccontarsi poi intorno a un bel fuoco.
Furono soltanto la futura signora Shelley e il dottor Polidori a prendere sul serio l'iniziativa: la prima scrivendo "Il Moderno Prometeo", meglio noto come Frankenstein, il secondo dando vita a un racconto intitolato "Il Vampiro", dove il protagonista era un affascinante assassino che prediligeva le sue amanti come vittime. Erroneamente, l'opera venne per molto tempo attribuita a Lord Byron e lo stesso Goethe arrivò ad affermare che si trattava senz'altro del lavoro migliore del poeta inglese.

L'INTERFACCIA DI COMBATTIMENTO

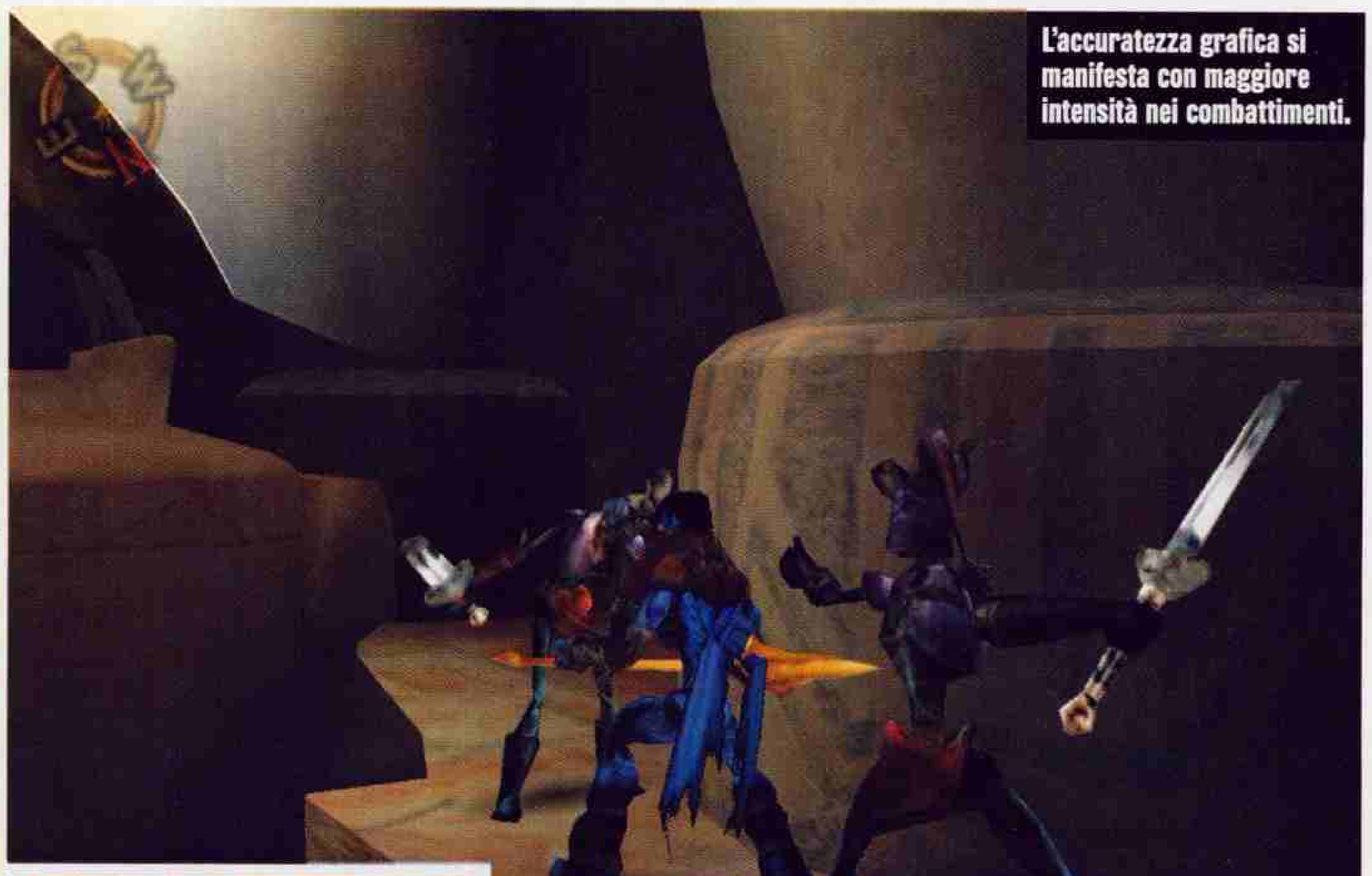
Il sistema di combattimento di *Soul Reaver 2* non è il massimo dell'intuitività. Vediamolo insieme:

BERSAGLIO
La funzione "auto facing" non è altro che una speciale acquisizione del bersaglio da parte di Raziel. Tenendo premuto il tasto relativo, attaccheremo e ci difenderemo restando legati al nostro obiettivo.

PARATA
Parare i colpi è decisamente utile per mantenersi a contatto con l'avversario senza perdere energia. Ci sono, però, diversi attacchi speciali che non possiamo parare e che sono piuttosto dolorosi.

SCHIVATA
Per ottenere una salutare schivata, non dovremo far altro che premere, nella modalità "auto facing", il tasto per saltare e una delle quattro frecce direzionali, secondo la direzione nella quale vorremo scansarci.

COLPO A DISTANZA
In combattimento, questa mossa non risulta sempre pratica, vista la lentezza del sistema di puntamento, ma servirà spesso per attivare interruttori apparentemente irraggiungibili.



L'accuratezza grafica si manifesta con maggiore intensità nei combattimenti.

Nuovi compagni di giochi piuttosto irruenti, che meritano una bella lezione.

Le armi appese alle pareti sono un piacevole dono al quale attingere spesso.

lama portentosa è la tendenza a divorare le anime delle sue vittime al posto nostro.

Appena un avversario cadrà sotto i colpi, infatti, vedremo liberarsi nell'aria la sua anima sotto forma di sfera luminosa fluttuante e questo avvenimento dovrà riempirci di gioia, perché saranno proprio simili entità a costituire il nostro cibo e la nostra medicina. Raziel è, appunto, un demone divoratore di anime e come tale può riacquistare energia soltanto attraverso queste ultime, inoltre, esistere nel mondo fisico fiacca la sua resistenza, lentamente e inesorabilmente. La soluzione a tale problema consiste nell'entrare nel mondo spettrale, dove potremo facilmente recuperare energia e compiere meraviglie (come passare attraverso i cancelli sbarrati). La limitazione principale sarà il non poter interagire con armi, oggetti e porte, senza contare la necessità di trovare un portale di accesso per tornare nel mondo reale.

"I punti di forza sono stati affinati"

Dopo i primi semplici passi a base di combattimenti, cominceremo a saggiare quella che è la struttura dei puzzle presenti in *Soul Reaver 2*. Dovremo trovare oggetti di varia fattura, che serviranno per attivare un meccanismo, alcuni dei quali addirittura difesi da un guardiano. Oppure ci destreggeremo in suggestivi giochi di specchi per imporre la giusta direzione a un raggio di luce, o magari ci toccherà violare particolari serrature con il Soul Reaver regolato su un determinato elemento. Nel complesso, siamo di fronte a una profondità di ben altro spessore rispetto al capostipite di questa serie e, soprattutto, alla caratteristica imprescindibile per il successo di un buon gioco d'azione.

Tecnicamente, è stato fatto un grosso passo in avanti in confronto al passato, raggiungendo una grafica interamente tridimensionale di discreto livello. Alle più alte risoluzioni, si può godere appieno degli accorgimenti che distinguono e vivacizzano gli ambienti. Interni ed esterni sono stati rappresentati con uguale maestria e non potremo che ammirare l'atmosfera di una lugubre palude, così come l'opprimente vastità di megalitici templi non concepiti da mente umana.

Un'ulteriore sorpresa risiede nel fantastico effetto che cambierà i tratti dello scenario durante il passaggio tra una dimensione e l'altra (denominato tecnicamente "morphing"), rendendo la transizione assolutamente realistica e affascinante. Ha guadagnato moltissimo nell'aspetto anche Raziel, per il quale sono stati impiegati ben cinquecento poligoni e un'attenzione esponenzialmente maggiore in tutta la parte che riguarda le animazioni.

UN NOME ILLUSTRE

Il coraggioso vampiro di *Soul Reaver 2* prende il nome addirittura da un angelo, ma non uno qualsiasi: il leggendario autore de "Il libro dell'angelo Raziel", che si crede contenga 1500 chiavi ai misteri dell'universo. Sfortunatamente, queste sono scritte in un linguaggio arcano, che neppure i più potenti angeli del paradiso sono in grado di tradurre. La leggenda vuole che Raziel, chiamato anche l'angelo dei misteri, abbia potuto sentire tutto quanto Dio dispose per il creato e l'abbia minuziosamente annotato.
In seguito, impietosito dalla terribile sorte di Adamo ed Eva diede loro il sacro testo sperando così di aiutarli a comprendere meglio l'Onnipotente. Un dono mal digerito da alcuni angeli, che rubarono il tomo ad Adamo e lo gettarono negli abissi, ma il Signore lo recuperò e lo restituì al capostipite di tutti gli uomini.

Alla fine di ogni battaglia, non c'è nulla di meglio che fagocitare qualche anima per ritrovare il buonumore.

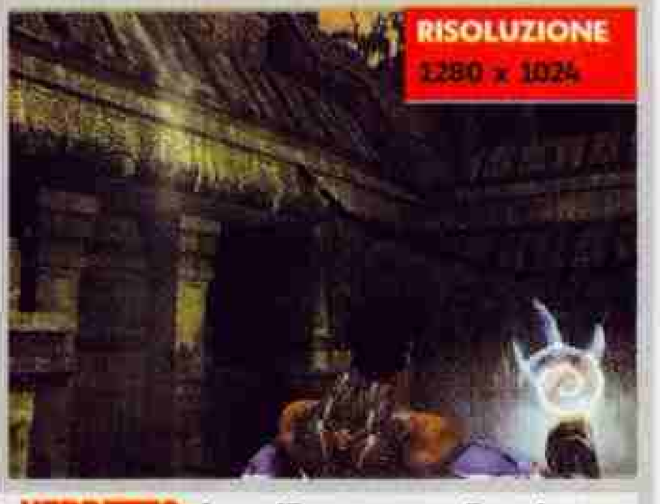
REQUISITI DI SISTEMA

Come gira *Soul Reaver 2* sui nostri computer.

■ Sistema **PIII 500, 128MB RAM, Scheda 3D 32MB**

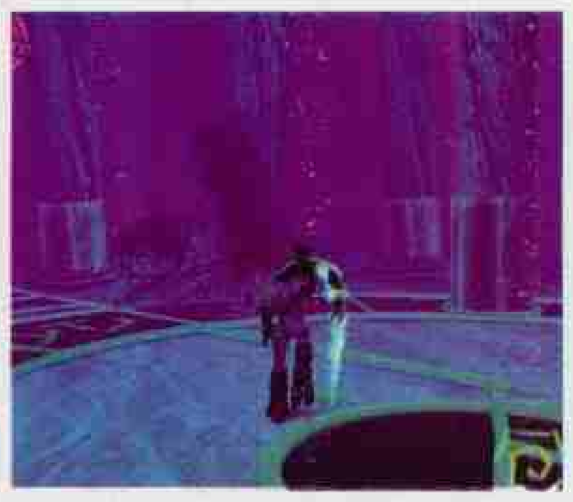
VERDETTO: Abbassando la risoluzione, il titolo si mantiene giocabile anche su sistemi meno aggiornati.

■ Sistema **PIII 800, 256MB RAM, Scheda 3D 64MB**



VERDETTO: La raffinatezza grafica si mostra in tutto il suo splendore e non si intravedono fastidiosi rallentamenti.

In alcuni passaggi è fondamentale l'utilizzo dello sparo a distanza per proseguire.



GADGET E AFFINI

Ricordiamo di visitare il sito di Eidos, che nella sezione dedicata a *Soul Reaver 2* offre un'interessante gamma di sfondi per Windows, salvaschermi, filmati e MP3 a tema. Camei che un vero appassionato di questo gioco non può perdere.

Ogni sua singola azione è un susseguirsi di movimenti fluidi e armoniosi, capaci di rendere il nostro divoratore di anime quasi reale.

In questo mare di pregi, non può mancare qualche increspatura, ma si tratta solo di alcuni poligoni dello scenario "spensierati e anarchici", che in situazioni concitate assumono fattezze e proporzioni non proprio impeccabili. Di ben altra entità è, invece, la ricorrente inadeguatezza del sistema di telecamere in diverse situazioni, che vanno dai combattimenti in cui il cambio di inquadratura spiazza non poco, ai cambi radicali di direzione del personaggio, cui la prospettiva si adegua con un marcato ritardo.

Difetti tecnici a parte, il tema portante di *Soul Reaver 2* è, senza dubbio, l'approfondimento di tutti gli aspetti affrontati marginalmente nel suo predecessore e che meritavano una maggiore attenzione. Il risultato di un simile sforzo rende giustizia a un gioco d'azione che si propone come un titolo ben riuscito e collocabile tra i migliori prodotti del genere presenti in questo momento sul mercato.

Un vero peccato che la conversione per computer porti con sé un'eredità popolata di imperfezioni che, alla lunga, finiscono col penalizzare lievemente il giudizio complessivo.

GIOCHI COMPUTER

GMC IN BREVE

Soul Reaver 2 è:
- Una conversione da PlayStation
- Ricco di atmosfera
- Intrigante

Soul Reaver 2 non è:
- Troppo longevo
- Originale
- Piatto

■ Casa Eidos ■ Sviluppatore Crystal Dynamics ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo € 51,12 L. 99.900 ■ Sistema Minimo PIII 450, 128 MB di RAM, Scheda 3D 16 MB ■ Sistema Consigliato PIII 700, 256 MB di RAM, Scheda 3D 64 MB, 1GB HD ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.eidos.com

Un prodotto ammiccante, che porta la freschezza e l'immediatezza dei giochi per PlayStation sul nostro computer.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	7
SONORO	8	LONGEVITÀ	6

8

IN ALTERNATIVA...

Soul Reaver, Ott 99, 8
Regalato sul numero di dicembre di GMC, è il primo capitolo della saga di Raziel.

Tomb Raider IV T.L.R., Gen 00, 8
Una delle incarnazioni più riuscite delle avventure di Lara Croft.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

BATTLE REALMS

L'autore di una saga strategica di successo torna con un nuovo gioco. Sono ancora battaglie, ma con molte sorprese...

Il gioco fa un uso sapiente dell'accelerazione grafica, sfruttandola per trasparenze, effetti di luce e piccole chicche sparse un po' ovunque.

Un dettaglio che ci permette di apprezzare la bella grafica dei fondali. Le cascate sono splendide.

UN NOME, UNA GARANZIA!

Il team di sviluppo dei Liquid Entertainment è capitanato dal veterano Ed Del Castillo. Per chi non lo sapesse, basterà dire che Ed ha cominciato la sua carriera di creatore di giochi nel 1991 alla Mindcraft, per poi passare alla Westwood nel 1994. Qui ha dato vita all'immortale saga di *Command & Conquer*, compreso il seguito *Red Alert* e tutte le espansioni. Oltre a questo, ha collaborato anche con Sid Meier e la sua Firaxis e, in seguito, con Richard Garriot lavorando su *Ultima: Ascension*. Un curriculum di tutto rispetto.

SEMBRA che il Giappone medioevale, in seguito alla rivoluzione di *Shogun: Total War*, sia diventato un periodo storico molto amato dagli sviluppatori di videogiochi.

Dopo il gioiello targato Electronic Arts, altri si sono cimentati con l'epoca dei samurai, portandoci *I Tre Regni* e *Throne of Darkness*, tanto per citare due esempi. Anche Ed Del Castillo, autore della serie *Command & Conquer* (*C&C*, d'ora in poi), ha scelto questa collocazione temporale per ambientare il suo *Battle Realms*, ma è l'unica caratteristica che questo titolo ha in comune con quelli citati in precedenza.

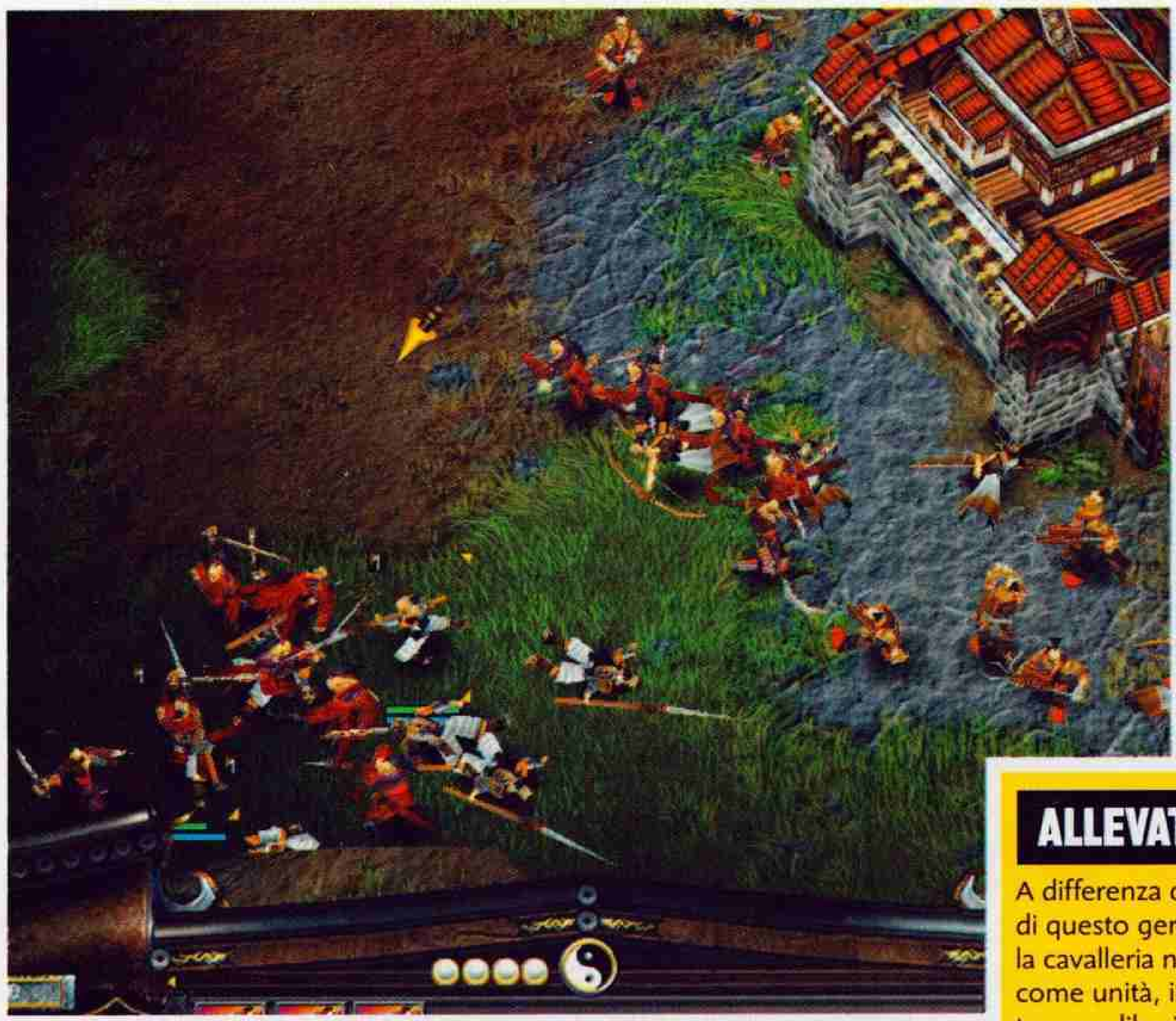
Battle Realms può essere definito un gioco di strategia classico, con molti elementi che ricordano da vicino oltre a *C&C* (piuttosto naturale) anche *Warcraft 2* e tutti quei titoli che hanno segnato il periodo d'oro del genere strategico in tempo reale. In altre parole, questo vuol dire che ci troviamo di fronte al collaudato schema: raccogli risorse, crea unità, attacca il nemico. Nonostante questa premessa possa sembrare l'introduzione a un gioco che ha poco da dire in termini di innovazione, è utile sgombrare il campo da eventuali malintesi, perché se è vero che chiunque abbia giocato a un qualsiasi titolo di questo genere si troverà davanti a qualcosa di non particolarmente originale, è altrettanto chiaro che Del Castillo, insieme al suo gruppo di sviluppatori della Liquid Entertainment, ha trattato l'argomento con competenza e con grande eleganza.

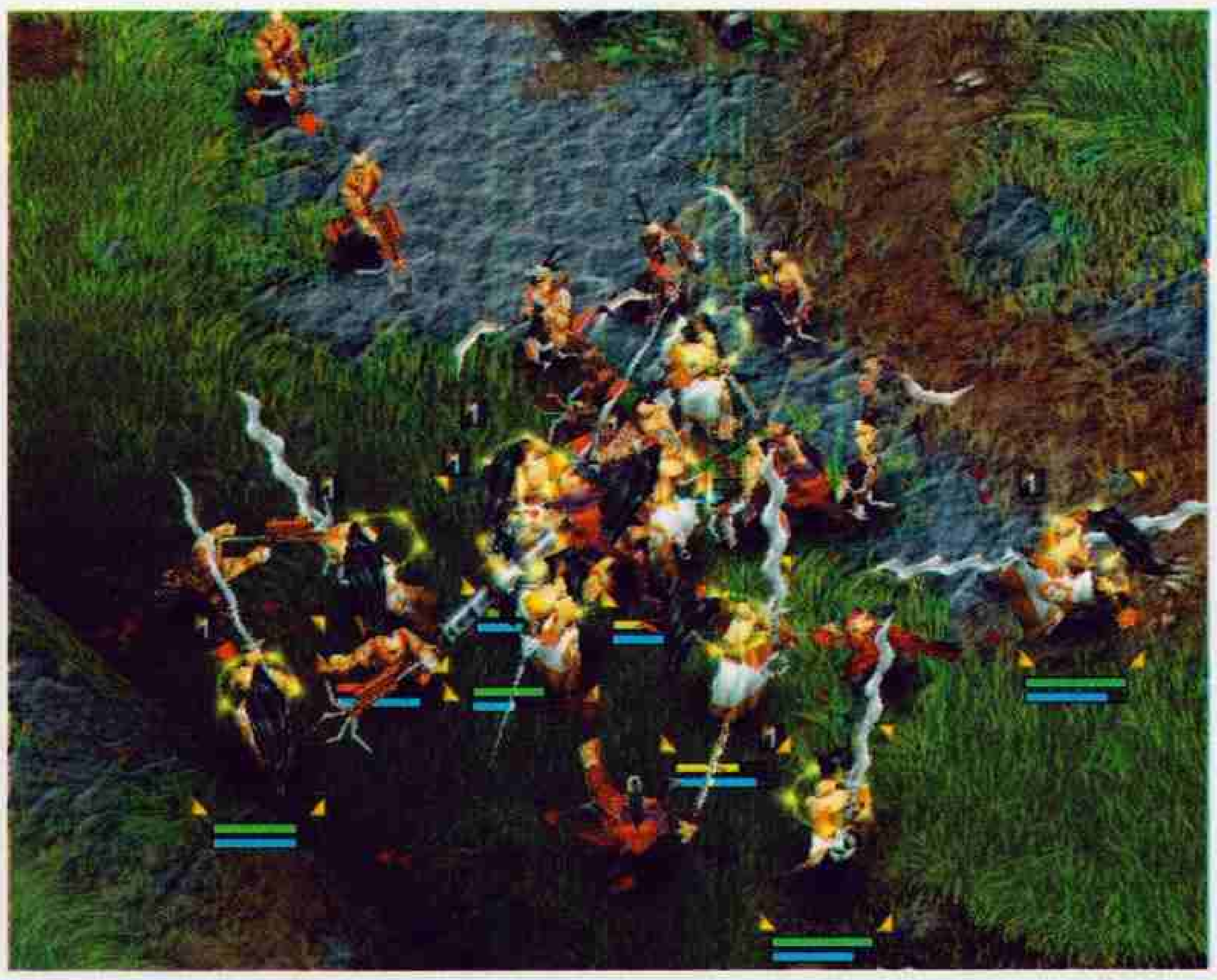
L'aggettivo "elegante" è proprio quello che meglio si presta a definire *Battle Realms*.

La trama che fa da sfondo agli eventi ha come protagonista un giovane chiamato Kenji, che rappresenta il nostro alter-ego all'interno della storia. Alcuni degli elementi che vengono svelati nel corso delle missioni introduttive, ci aiuteranno a capire i meccanismi del gioco senza bisogno di sfogliare il manuale. Per non svelare troppi dettagli, diremo soltanto che Kenji è sospettato di aver assassinato il padre, che torna nelle sue terre per guidare il suo popolo e che un'orda oscura è in agguato.

Ce n'è abbastanza per capire come il titolo segua un tema narrativo che si allontana dall'approccio storico di *Shogun*, per abbracciare la mitologia e il fantasy, sempre in chiave orientale. Anche i veterani faranno bene a seguire queste missioni di addestramento, perché gli elementi nuovi sono molti e fondamentali per la riuscita della nostra impresa.

Il contadino è ancora la pietra angolare del nostro impero, ma in *Battle Realms* non avrà l'unico scopo di raccogliere le risorse, che sono opportunamente soltanto due: acqua e riso. Proprio dall'umile bracciante comincerà lo sviluppo del nostro esercito;





ALLEVATORI DI PROFESSIONE

A differenza di molti titoli strategici di questo genere, in *Battle Realms* la cavalleria non viene prodotta come unità, in quanto i cavalli si trovano liberi per le mappe. Per essere utilizzati, devono essere prima addomesticati dai contadini (l'animazione è gustosissima), dopodiché potranno essere impiegati come cavalli da battaglia o per il lavoro nei campi, a nostra scelta. I cavalli possono anche essere rubati al nemico, rendendo così le cavalcature un importante elemento strategico.

addestrando i contadini in diverse strutture otterremo particolari tipi di truppe, ma ogni unità può essere preparata in edifici successivi, dando luogo a numerosi incroci, che nel gioco prendono il nome di "Alchimia". Facciamo un esempio: se costruiremo una caserma e un campo di tiro, addestreremo lancieri nel primo caso e arcieri nel secondo. Se, però, faremo di un contadino un lanciere e poi gli imporremo l'esercizio anche al campo di tiro, otterremo un guerriero del Drago.

C'è da rilevare, inoltre, la peculiarità dell'uso dei cavalli, che non possono essere prodotti, ma che si trovano liberi per la mappa. L'unico sistema per addestrare unità a cavallo consiste nel catturare destrieri bradi o sottrarli al nemico, per poi addomesticarli. I quadrupedi così ottenuti serviranno come cavalcature da battaglia o come animali da adibire al lavoro nei campi. Un gran numero di strutture si renderanno disponibili nel corso del gioco, e se aggiungiamo che per ogni edificio sono disponibili numerose migliorie e abilità speciali che i guerrieri possono imparare, comprendiamo quanto *Battle Realms* abbia da offrire in termini di varietà. I perfezionamenti non saranno immediatamente disponibili, ma dovremo guadagnarli per mezzo di "Punti Yin" o "Punti Yang", che otterremo in battaglia. Ogni miglioria ha un costo in punti e dovremo operare saggiamente per dare quel qualcosa in più al tipo di unità che riteniamo utile per la nostra strategia. Chi non apprezza particolarmente la gestione delle risorse non ha di che preoccuparsi, poiché il numero ridotto (due, appunto) e la relativa semplicità della loro raccolta, fa sì che il gioco sia particolarmente incentrato sulle battaglie.

"Potremmo definire *Battle Realms* un gioco elegante"

Queste hanno più il sapore di schermaglie che non di scontri titanici. Difficilmente avremo più di trenta unità a nostra disposizione, ma questo limite non toglie nulla al sapore epico dei combattimenti. Inoltre, il numero relativamente basso di soldati ha permesso un livello di dettaglio incredibile dei singoli personaggi e, soprattutto, le migliori animazioni viste finora in un gioco di questo

La trama procede tra le missioni per mezzo di filmati, realizzati con lo stesso sistema grafico del gioco.

Una battaglia in pieno svolgimento. Gli scontri sono sempre veloci e violentissimi.

LO SVILUPPO DI UN'ARMATA

Le possibilità di creare unità diverse e di applicare miglioramenti sono molto sviluppate all'interno del gioco. Il cosiddetto "Albero Tecnologico" comprende le diverse tipologie di unità che possiamo ottenere e le migliorie tecnologiche che siamo in grado di applicare loro. È bene notare che, pur essendo molto vasto, il sistema è perfettamente integrato nell'interfaccia: risulta chiaro per chi ha già un minimo di dimestichezza con il genere, ma allo stesso tempo presenta un approccio molto elegante.

Un pugno di samurai è può mettere in ginocchio un avversario potente: tuttavia, non esistono unità in grado di vincere la battaglia da sole.

Abbassando un po' la visuale è possibile gustare delle inquadrature piuttosto spettacolari.

tipo. È straordinario osservare i nostri lancieri roteare l'arma ed esibirsi in mosse di lotta orientale, ma anche i semplici contadini raccolgono acqua e riso per mezzo di secchielli, o di sacchi che si caricano sulle spalle in maniera realistica. Un'attenzione ancora maggiore è stata riservata agli eroi.

Oltre a Kenji, ne incontreremo altri nel corso dell'avventura, ognuno dei quali in possesso di poteri speciali e di una vasta gamma di mosse coreografiche visibili in battaglia.

Il medesimo dettaglio grafico delle unità, che sono interamente poligonali, è stato utilizzato per le mappe. Pur non trovandoci di fronte a un vero 3D, apprezzeremo la qualità degli scenari, in cui l'acqua e le cascate fanno la loro figura. Non è possibile una rotazione della visuale, ma non se ne sente particolarmente la mancanza.

È comunque presente un minimo livello di zoom, che consente di osservare l'azione da un punto di vista leggermente più basso e, sebbene meno comodo nel corso delle battaglie, altamente spettacolare.

Battle Realms è colmo di piccoli tocchi di classe che non hanno un puro ruolo cosmetico; per esempio: le mappe sono popolate da animali selvatici. In condizioni normali essi non rappresentano un problema, ma se di colpo vedremo degli uccelli volare via da una macchia di alberi, possiamo star certi che qualcosa lì ha spaventati, e da lì a poco il nemico apparirà. Oltre a questo, c'è un uso intelligente delle altezze in favore degli arcieri, la possibilità di spostare massi per bloccare passaggi o demolire strutture, lo sfruttamento delle macchie boscose per tendere imboscate e mille altre finezze che si rivelano giocando.

Quattro sono le razze disponibili, ma invece che averle tutte a disposizione da subito, decideremo da che parte schierarci, prendendo varie decisioni che porteranno ad allinearci col bene o col male, in base ai nostri gusti. Quest'ultimo è un limite che non ci viene imposto se sceglieremo di affrontare, invece della campagna completa, una singola battaglia. Qui avremo accesso a un gran numero di mappe, oltre che a tutte e quattro le specie. Lo stesso discorso si applica, naturalmente, alla modalità multiplayer.

Battle Realms è un gioco molto curato, che piacerà sia a chi si avvicina per la prima volta al genere, sia ai veterani di mille battaglie. Gli unici appunti che ci sentiamo di fare sono una certa difficoltà nel tenere la situazione sotto controllo quando si scontrano molte unità per parte, difetto comunque tipico dei giochi di combattimento in tempo reale, e la mancanza di un editor di campagne.

Lacune che, almeno per quanto riguarda quest'ultima assenza, verranno certamente colmate nel caso di un futuro pacchetto di espansione.

GIOCHI COMPUTER

GMC IN BREVE

Battle Realms è:
- **Elegante**
- **Molto curato**
- **Un contendente del prossimo *Warcraft III***

Battle Realms non è:
- **Storicamente attendibile**
- **Rivoluzionario**
- **Un semplice clone**

■ Casa Crave ■ Sviluppatore Liquid Entertainment ■ Distributore Ubi Soft ■ Telefono 02/833121 ■ Prezzo € 46,42 L. 89.900 ■ Sistema Minimo PII 400, 64 MB RAM, scheda 3D 16 MB, 500 MB HD ■ Sistema Consigliato PIII 750, scheda 3D 32 MB ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore Internet, LAN ■ Internet www.battlerealms.com

Non aggiunge quasi nulla al genere strategico, ma è curato, bello e pieno di tocchi di classe. Se siamo in cerca di un buon titolo, questa è una scelta sensata!

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	9
SONORO	7	LONGEVITÀ	8

8

IN ALTERNATIVA...

I Tre Regni, Apr 01, 6
Un gioco strategico in due dimensioni, classico e anche un po' noioso.

Shogun: Total War, Giu 00, 9
Sarà difficile fare meglio di così. Il massimo per chi apprezza il genere.

TOP GUN AFTERBURNER™
FORCE FEEDBACK
JOYSTICK
TOP GUN FOX 2 PRO SHOCK™
JOYSTICK
Paramount
USB UNIVERSAL SERIAL BUS
FORCE FEEDBACK GT
RACING WHEEL
IDEA
360modena®
RACING WHEEL
360 Modena® è un marchio
registrato di FERRARI IDEA.
DIGITAL INTEGRATION
Tutti i marchi e nomi
di prodotto sono marchi
o marchi registrati
dei rispettivi proprietari.
FIRE STORM™
DUAL POWER
GAMEPAD
THRUSTMASTER
anche in versione
wireless
TACTICAL BOARD HOMAG™
2002
For use with PC
THRUSTMASTER®
play with reality
Thrustmaster è una divisione di Guillemot Corporation
Distribuito da:
Guillemot
Telefono 02-833121
www.thrustmaster.it
numero 20

GENERE: SIMULATORE DI VOLO

IL-2 STURMOVIK

La Russia invade l'Europa con il più bel simulatore di volo mai ambientato nella Seconda Guerra Mondiale.

La grafica dei mezzi supera in qualità quella di molti simulatori di carro armato.

Tutti gli strumenti e i comandi di bordo sono in 3D, e animati.

LE STREGHE DELLA NOTTE

Natalia Fedorovna Melkin combatté in una delle tante squadriglie tutte al femminile che la Russia schierò durante la guerra. Queste coraggiose ragazze volavano su rudimentali biplani Polikarpov Po-2. Arrivavano basse, e di notte, e giunte sopra le linee nemiche spegnevano il motore, così da planare silenziose sull'obiettivo e colpire senza preavviso. Il terrore che questi attacchi inattesi incutevano tra i soldati guadagnarono loro l'appellativo di Nachthexen – le "Streghe della Notte". Alcune "Streghe" a 17 anni avevano già registrato più ore di volo e causato più vittime di molti piloti professionisti della Luftwaffe.

LA gigantesca lotta che impegnò l'esercito tedesco e quello sovietico dal 1941 al 1945 è stata ricostruita in *IL-2 Sturmovik*, il primo simulatore di volo contemporaneo ambientato nei cieli della Campagna di Russia.

Sviluppato per Ubi Soft da un gruppo di ingegneri di volo e programmatori russi capitanato da Oleg Maddox, *Sturmovik* arriva sulla scena con l'obiettivo dichiarato di alzare lo standard dei titoli dedicati al secondo grande conflitto – un proposito che lo mette contro giganti come *Combat Flight Simulator 2* di Microsoft e *European Air War* di Microprose, e che il programma sembra affrontare alla grande fin dalle prime battute.

Il gioco simula 71 modelli diversi di aerei (tedeschi e russi); tra questi ne possiamo pilotare ben 31, anche se in alcuni casi si tratta di varianti dello stesso velivolo. Il livello di difficoltà è completamente configurabile dal giocatore, e questo è un bene perché, nella sua modalità più realistica, *Sturmovik* rende estremamente chiare le difficoltà che i coraggiosi aviatori dovevano affrontare, anche solo per mantenere in volo i loro aerei. Accendendo il motore, per esempio, e spingendo la manetta al massimo, rischieremo di schizzare in una direzione inattesa, trascinati dalla coppia dell'elica, quando non addirittura di capottarci in parcheggio.

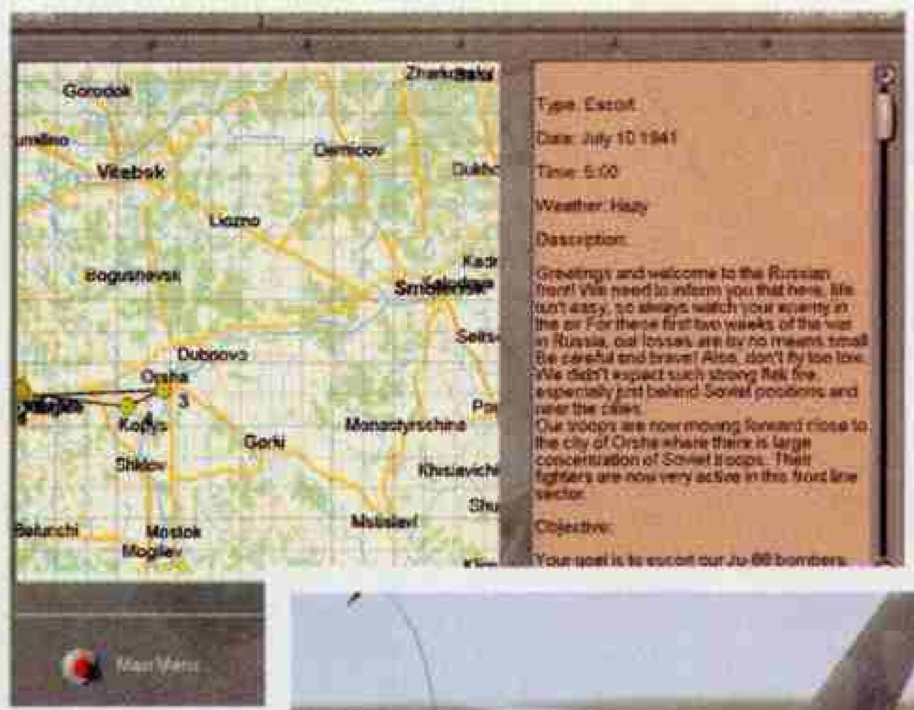
Un paziente e graduale apprendimento delle procedure di gestione dell'aereo, nel decollo, nel volo e nell'atterraggio, ci eviteranno spiacevoli sorprese di questo tipo (come, per fare un altro esempio, manovre troppo brusche che portano il caccia in una spirale incontrollata o alla lacerazione di un'ala).

Come abbiamo già sottolineato, è sempre possibile selezionare un livello di difficoltà che permetta di volare divertendoci senza problemi, oppure, nei casi estremi, delegare il controllo dell'aereo al pilota automatico, un assistente artificiale perfettamente in grado di decollare, atterrare, seguire la rotta e perfino di combattere al posto nostro. Il primo elemento che colpisce una volta decollati – e che sarà fonte ininterrotta di pura meraviglia – sono i colori del mondo. *Sturmovik* utilizza uno stile grafico originale, che sembra mescolare armoniosamente il fotorealismo con il naif e le tecniche di illustrazione aeronautica ad aerografo – qualcosa di cui le immagini in queste pagine possono dare solo una pallida idea.

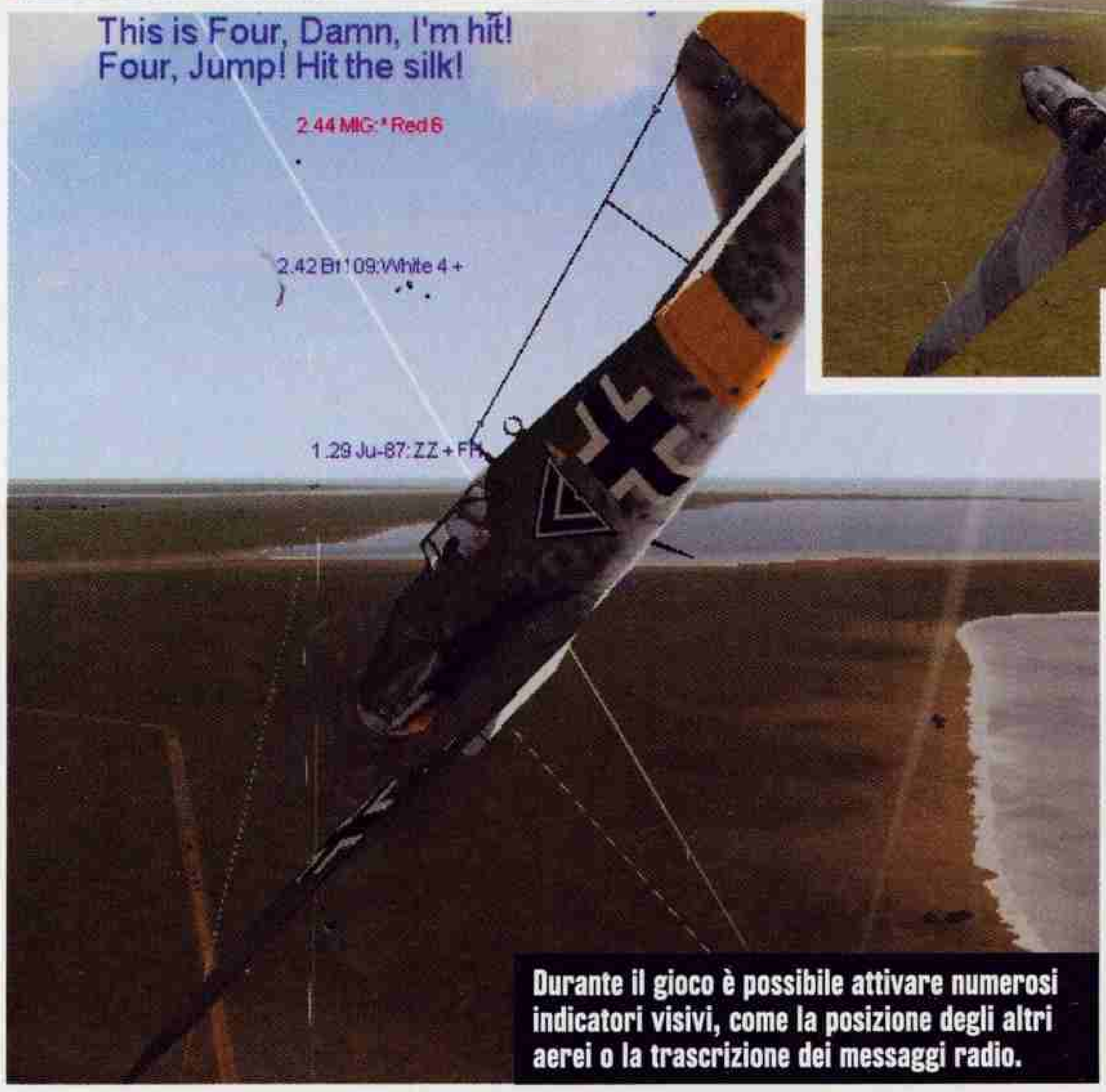
Se aggiungiamo gli aerei riprodotti in ogni singola parte, gli schemi di camuffamento variabili in base a stagione, tipo di apparecchio e nazionalità, e l'aggiunta di particolari come i graffi sulla vernice causati dall'usura che mostrano il metallo della fusoliera, avremo quello

CIELI AFFOLLATI

La Campagna di Russia fu un conflitto lungo e vastissimo, e le battaglie in multiplayer di *Sturmovik* promettono di non essere da meno. Sui server dedicati Ubi Soft potremo infatti giocare missioni cooperative con fino a 16 aerei alleati, e immensi duelli con 32 aerei contemporaneamente in volo.



Non saremmo così depressi, se almeno fossimo riusciti a decollare...



Durante il gioco è possibile attivare numerosi indicatori visivi, come la posizione degli altri aerei o la trascrizione dei messaggi radio.

NEL CUORE DELLA BATTAGLIA

Il creatore di missioni di *Sturmovik* è straordinario. Non solo mette a nostra disposizione tutti gli strumenti per ricreare una situazione di battaglia (anche di estrema complessità), ma è dotato della capacità di passare dalla mappa bidimensionale a quella tridimensionale con la pressione di un solo tasto. In questo modo, potremo esaminare il paesaggio e posizionare carri armati, cannoni e aerei con grande precisione.

che, a nostro avviso, è il simulatore visivamente più gratificante fino a oggi apparso sul mercato.

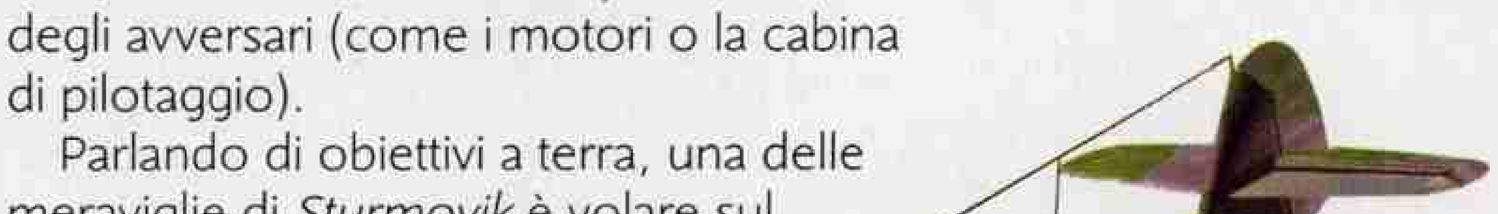
Pari attenzione è stata rivolta agli effetti atmosferici. Le nuvole volumetriche battono perfino quelle di *Flight Simulator 2002*, mentre il sole tinge i grandi cumuli con tonalità a inchiostro o pastello che variano secondo il momento della giornata. Volare durante i temporali significa vedere il proprio aereo sballottato da raffiche di vento e spruzzi di pioggia, mentre le tempeste di neve accecano anche i piloti più esperti. In una parola, *Sturmovik* offre la più realistica rappresentazione dei cieli vista finora in un simulatore.

Prima o poi si arriverà in zona di combattimento, ed è a questo punto che iniziano i botti e le faville – sotto ogni punto di vista! È bene dire che combattere con gli aerei di *Sturmovik* non è affatto facile, e che le prime missioni che voleremo saranno probabilmente caratterizzate da mitragliate nel vuoto (mentre gli avversari sfrecciano via ignorandoci), bombe che finiscono ovunque tranne che sugli obiettivi, e umilianti abbattimenti da parte del nemico.

Basta un po' di pazienza, però, per iniziare a raccoglie le prime soddisfazioni, e da lì, la strada verso la carriera di asso è aperta. Il gioco simula sia scontri aria-aria, sia attacchi a obiettivi a terra (con bombe, cannoni e razzi). Il sistema di definizione dei danni è molto sofisticato, e gli aerei possono perdere pezzi di ali e fusoliera con una realistica diminuzione delle prestazioni (o addirittura la caduta in vite). Sentire il nostro aereo tremare violentemente e, guardandoci intorno, vedere il terreno sotto di noi attraverso uno squarcio nell'ala è un'esperienza da provare almeno una volta (solo una, si spera). I guasti corrispondono accuratamente alle parti del velivolo colpite e alla potenza delle armi impiegate, e i piloti più esperti potranno quindi cercare di centrare le zone più vulnerabili degli avversari (come i motori o la cabina di pilotaggio).

"I cieli più realistici mai visti in un simulatore"

Parlando di obiettivi a terra, una delle meraviglie di *Sturmovik* è volare sul fronte e scoprire sotto di noi decine e decine di carri armati e di altri mezzi militari che



Tutte quelle giravolte ci hanno disorientato? Niente paura, la mappa di bordo riporta la nostra posizione in ogni momento!

DISTRUGGETE QUEL SIDECAR!

Alcuni esempi dell'incredibile numero di mezzi e veicoli contenuti nel gioco: carri armati, navi, artiglieria, veicoli civili truppe su sidecar e perfino sommergibili. La varietà di situazioni, missioni e obiettivi in *Sturmovik* è pressoché infinita!

Sturmovik presenta effetti di luce da togliere il fiato.

La scomoda postazione dei mitraglieri sui bombardieri russi...

combattono tra loro, come nel migliore dei simulatori di guerra terrestre. Il cielo è solcato dalle scie dei lanciarazzi, mentre i mezzi corazzati e gli autoblindo ingaggiano duelli a colpi di cannone e le postazioni anticarro difendono colline e aree fortificate – una vera battaglia che si svolge in contemporanea a quella che si intreccia nel cieli, e che aumenta enormemente la sensazione di realismo e di immersione del gioco. Non mancano, inoltre, le missioni sul mare, contro il naviglio nemico, e con aerei come il P-39 potremo addirittura esibirci in attacchi con siluri.

Durante il combattimento, saremo in grado di dare ordini ai nostri compagni di formazione e alle squadriglie alleate attraverso un tradizionale sistema di menu che comprende i comandi principali. Naturalmente, la possibilità di dare ordini dipenderà dal nostro grado, e questo a sua volta aumenterà man mano che riceveremo onorificenze e promozioni.

Sturmovik presenta tutte le più comuni opportunità di gioco: una serie di missioni già preparate, un generatore di missioni casuali (sulla base di parametri impostati da noi, come tipo di azione, gli aerei presenti, la regione geografica e altri), un editor di missioni personalizzate molto sofisticato e la possibilità di giocare in multiplayer. E' inoltre presente una modalità "carriera", che ci conduce attraverso tutta la guerra, volando sotto le insegne della Luftwaffe o dell'aviazione russa, attraverso sei teatri costituiti da una serie di scenari collegati (Smolensk '41, Mosca '41, Stalingrado '42, Kursk '43, Crimea '44 e Berlino '45).

Ma non è finita, sul sito ufficiale del gioco i programmatori hanno già inserito un generatore gratuito di campagne casuali, che ci permette di impostare tutti i parametri di una data situazione strategica (per esempio la battaglia di Stalingrado) e quindi di creare un numero a scelta di missioni casuali – un regalo che aumenterà straordinariamente la longevità di questo splendido gioco. Per chi ancora non è soddisfatto, Ubi Soft garantisce la pubblicazione regolare di nuovi aerei per *Sturmovik* da scaricare gratuitamente da Internet.

Volendo cercare difetti nel programma, il sistema di visuali interne ed esterne non si dimostra eccessivamente efficace in combattimento, lasciando facilmente i piloti meno esperti in balia di un nemico che si avvicini dalla coda. Inoltre, una campagna completamente dinamica come quelle di *European Air War* o *Battle of Britain* non avrebbe sfigurato – sebbene questo limite sia in parte alleviato dal generatore di campagne. Un vero tallone d'Achille, invece, è rappresentato dal manuale scarno e marcatamente inadeguato per un programma di questo livello.

A parte questo, e se si esclude il desiderio di avere qualche modello di aereo pilotabile in più, è davvero difficile trovare molti altri nei in *Sturmovik*. Con la sua cura per i particolari a ogni livello, un'atmosfera e una sensazione di "esserci" davvero straordinarie, un supporto online di primissima qualità (con nuove livree, missioni e perfino aerei disponibili periodicamente) e il fascino del più grande e combattuto conflitto della storia dell'umanità sullo sfondo, *Sturmovik* è senza dubbio uno dei migliori giochi della sua categoria apparsi finora sul mercato. GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GMC IN BREVE

IL-2 Sturmovik è:
- **Ricchissimo e accurato**
- **Visivamente appagante**
- **Giocabile anche dai neofiti**

IL-2 Sturmovik non è:
- **Dotato di un buon sistema di visuali**
- **Facile da pilotare al livello realistico**
- **Accompagnato da un buon manuale**

■ Casa Ubi Soft ■ Sviluppatore 1C:Maddox ■ Distributore Ubi Soft ■ Telefono 02/833121 ■ Prezzo € 41,26 L. 79.900 ■ Sistema Minimo PII 400, 128MB RAM, Scheda 3D ■ Sistema Consigliato PIII 600, Scheda 3D 32 MB RAM, 256 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore Internet, LAN ■ Internet www.il2sturmovik.com

Un simulatore di volo capace di farci vivere un'esperienza senza precedenti nelle vaste steppe russe. Semplicemente fantastico!

GRAFICA	9	GIOCABILITÀ	9
SONORO	8	LONGEVITÀ	9

9

IN ALTERNATIVA...

Battle of Britain, Mar 01, 8
Un simulatore sulla Battaglia di Inghilterra, che vanta anche una campagna strategica.

European Air War, Dic 98, 7
Un classico dedicato alla guerra aerea in Europa, con battaglie dal 1940 al 1945.

STAR WARS
GALACTIC BATTLEGROUNDS
Strategia su scala galattica.
In tempo reale.
STAR WARS
GALACTIC BATTLEGROUNDS
Sei generali. Un solo destino.
Ribelli. Imperiali. Gungan. Naboo. Federazione del Commercio. Wookiee. Vittoria o sconfitta? Dipende da te. Controllerai conflitti in tempo reale che abbracciano l'intera saga di Star Wars. Battaglie terrestri, navali e aeree. Assumerai il comando di missioni single e multiplayer. O potrai creare le tue. Scegli da che parte stare. Perchè ci sono sei eserciti, ma un solo, vero comandante: tu. Per il briefing, a rapporto su www.swgalacticbattlegrounds.com.
CTO
www.cto.it
Sito web ufficiale di Star Wars www.starwars.com. © 2001 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2001 Lucasfilm Ltd. & TM. Tutti i diritti riservati. Usato sotto autorizzazione. LucasArts e il logo LucasArts sono marchi depositati della Lucasfilm Ltd.
PC CD
LUCAS Arts

GENERE: SIMULAZIONE DI GUIDA

RALLY TROPHY

Scopriamo tra le curve il fascino discreto del passato.

I sogni degli appassionati di rally, a volte, si avverano.

I miti automobilistici non mancano nel gioco, come questa Lancia Fulvia HF, sulle strade della Finlandia.

TRACCIATI DA FAVOLA

Oltre il Kenya, caratterizzato da lunghe piste sterrate da fare a tavoletta, la Svizzera offre i tracciati più problematici per impegno, ritmo e difficoltà, ma anche i più belli, ornati spesso da castelli e fortificazioni, che rendono fiabesco il percorso.

PRESTO il nome Bugbear sarà sinonimo di evocativi ricordi per tutti gli appassionati sim-rallisti che avranno messo le mani sull'ultima fatica di questa piccola casa di produzione tedesca (15 persone in tutto).

Rally Trophy si segnala, infatti, per la scelta originale e, sotto certi aspetti, rischiosa, dell'epoca in cui è ambientato. Nel titolo sono presenti le auto ormai entrate nella leggenda: la Lancia Fulvia coupé HF e la mitica Stratos, affiancate dalle meno potenti, ma certo altrettanto evocative Mini Cooper S e Fiat 600 Abarth. Anche le altre vetture arrivano direttamente dagli anni sessanta, per un totale di 22 mitici bolidi. La struttura del gioco non è certo rivoluzionaria e ricorda da vicino molti titoli dello stesso genere; inizialmente, infatti, avremo poche vetture e piste disponibili, ma a suon di risultati si sbloccheranno le rimanenti. I livelli di abilità sono tre: principiante, intermedio ed esperto, con un aumento progressivo della difficoltà.

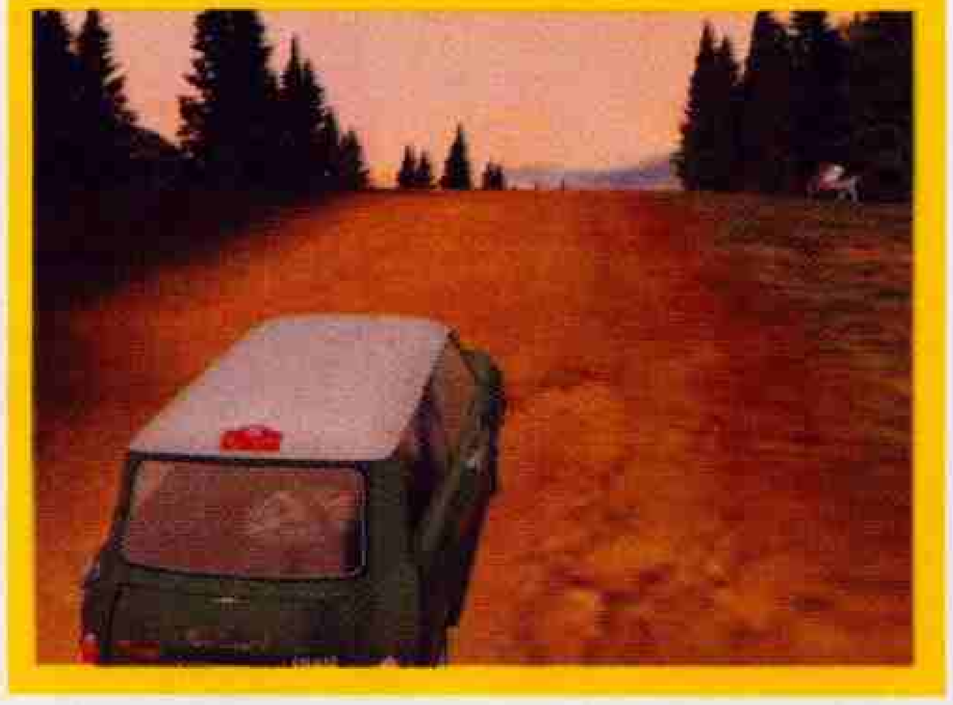
"La ricchezza dei tracciati è sbalorditiva"

Le novità, dunque, sono a un livello più profondo, ma finiscono per condizionare l'intero prodotto, visto che ne sono l'asse portante, coinvolgendo sia la grafica, sia la fisica. Le quattro ruote e il paesaggio si fondono in modo molto naturale. I riflessi sulle carrozzerie, le trasparenze dei vetri sulle auto, l'incredibile completezza e la ricchezza di particolari sia sul tracciato, sia nei dintorni, regalano una completa immersione nella calda atmosfera del gioco. Per gustare al massimo tanta cura non occorre disporre di un super computer, segno di una azzeccata ottimizzazione. Qualche evidente scatto di troppo, invece, emerge quando si gareggia contro cinque avversari nella modalità "Arcade", ma, vista la qualità dell'insieme, sembra un peccato perdonabile.

Le condizioni meteorologiche in cui si svolgono le gare non sono variabili, ma la pioggia, quando c'è, e la neve sono ben rese. Ogni vettura, inoltre, è realizzata nei minimi dettagli, con interni personalizzati (anche se un po' spartani), e la gestione dei danni è quanto di meglio si sia visto finora. Le prove singole (stage) sono in tutto 42, realizzate con una ricchezza di particolari ammirevole, e mostrano anche qualche animale che attraversa la pista di

FLORA E FAUNA

Per un brivido in più, in *Rally Trophy* ci sono anche gli animali che attraversano la pista. Potremo scegliere se abilitare questa caratteristica tra le opzioni di gioco, ma la loro presenza darà un tocco in più all'atmosfera generale.



I danni sono resi magistralmente, come possiamo notare dalla carrozzeria di questa Fiat Abarth 600.

MITICI BOLIDI E QUALCHE TRUCCO

Le ventidue vetture pilotabili nel gioco sono un campionario d'eccezione per la storia del Rally. Svetta su tutte la Lancia Stratos HF del '72, tanto potente, quanto difficile da padroneggiare, ma non si può dimenticare la più anziana e gloriosa Fiat 600 Abarth del '64, "incattivita" da un motore portato a 1000cc. Che dire, poi, della Renault Alpine A 110 del '70, o dell'Alfa Romeo Giulia GTA del '66? E' come aprire il libro dei Titani. Se volessimo accorciare la nostra scalata verso tali gioielli, non dobbiamo fare altro che digitare, al posto del nostro nome, la parola KALJAKOPPA. Questo abiliterà tutte le auto e le piste del gioco.

L'Intelligenza Artificiale di *Rally Trophy* si dimostra un osso duro da sconfiggere, anche per piloti virtuali di una certa esperienza.

Le gare in notturna sono uno spettacolo affascinante, anche per l'atmosfera magica.

tanto in tanto, con conseguente urlo del copilota. Esaminando gli aspetti più simulativi di *Rally Trophy*, si può notare che la definizione degli assetti delle auto è molto semplificato, forse troppo per il taglio del gioco, ma efficace.

Tutt'altra storia invece, per quanto riguarda la fisica delle vetture.
Se gareggiando come principianti non si segnalano particolari problemi, grazie alla potenza limitata delle vetture e alla bassa velocità, le cose si fanno molto più complicate già a livello intermedio, per diventare problematiche a quello esperto.

Il denominatore comune, però, è la sensazione di realismo e di difficoltà nella guida. La curva di apprendimento si dimostra degna di quel *Grand Prix Legends* che è entrato nella leggenda delle simulazioni per computer. Persino l'effetto del ritorno di forza, sui volanti che siano dotati di tecnologia Force Feedback, è adeguato all'altissimo livello dell'insieme: si potrebbero contare i sassi che passano sotto le ruote, tanto sono precise e dettagliate le risposte offerte dal programma. La sensazione di velocità è sbalorditiva, c'è davvero da avere paura, anche se si è comodamente seduti alla propria scrivania.

A rendere ancora più coinvolgente questa esperienza di guida, c'è il nostro copilota, che segnala le curve in modo spartano, ma non manca di commentare in maniera spiritosa un botto o la fine di ogni prova. Questo ci porta a sottolineare che il sonoro di *Rally Trophy* si dimostra solido e personalizzato per ogni vettura, anche se nell'insieme lascia spazio a miglioramenti.

Come ogni titolo di guida che si rispetti, anche *Rally Trophy* non lascia a piedi gli appassionati delle sfide multiplayer. È vero che nella modalità "Arcade" sono possibili gare con cinque avversari controllati dall'Intelligenza Artificiale del gioco su tracciati ad anello (due prove singole per ogni Stato, in tutto dieci circuiti con vetture indistruttibili, ma identiche nella fisica alla modalità "Simulazione"), però sei piloti reali si possono sfidare anche Via LAN o in Rete, utilizzando il programma Gamespy.

In tutto questo splendore, manca una gestione efficace del replay, privo della possibilità di salvare, anche se i programmatori lasciano sperare in una patch risolutiva.

In definitiva, siamo di fronte a un titolo di indubbia qualità, che punta dritto al cuore degli appassionati e farà sicuramente parlare di sé negli anni a venire.

GIOCHI COMPUTER

GMC IN BREVE

Rally Trophy è:
- Accurato
- Simulativo
- Coinvolgente

Rally Trophy non è:
- Superficiale
- Per i giocatori occasionali
- Un titolo da sala giochi

■ Casa JoWooD ■ Sviluppatore Bugbear ■ Distributore Koch Media ■ Telefono 0473/247084 ■ Prezzo € 46,43 L. 89.900 ■ Sistema Minimo PII 450, 64 MB RAM, Scheda 3D ■ Sistema Consigliato PIII 700, 256 MB RAM, Scheda 3D ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore Internet, LAN ■ Internet http://rally.jowood.com/

IN ALTERNATIVA...

Rally Championship Xtreme, Nov 01, 7
Un gioco di rally per chi vuole lo spettacolo, ma senza troppo realismo.

Colin McRae 2.0, Gen 01, 8
L'ultimo nato di una serie quasi senza contendenti, sino a ora.

Da questo titolo traspare la volontà di dedicarsi alla pura simulazione "vestita" di mitiche epoche, e i risultati di qualità non deludono.

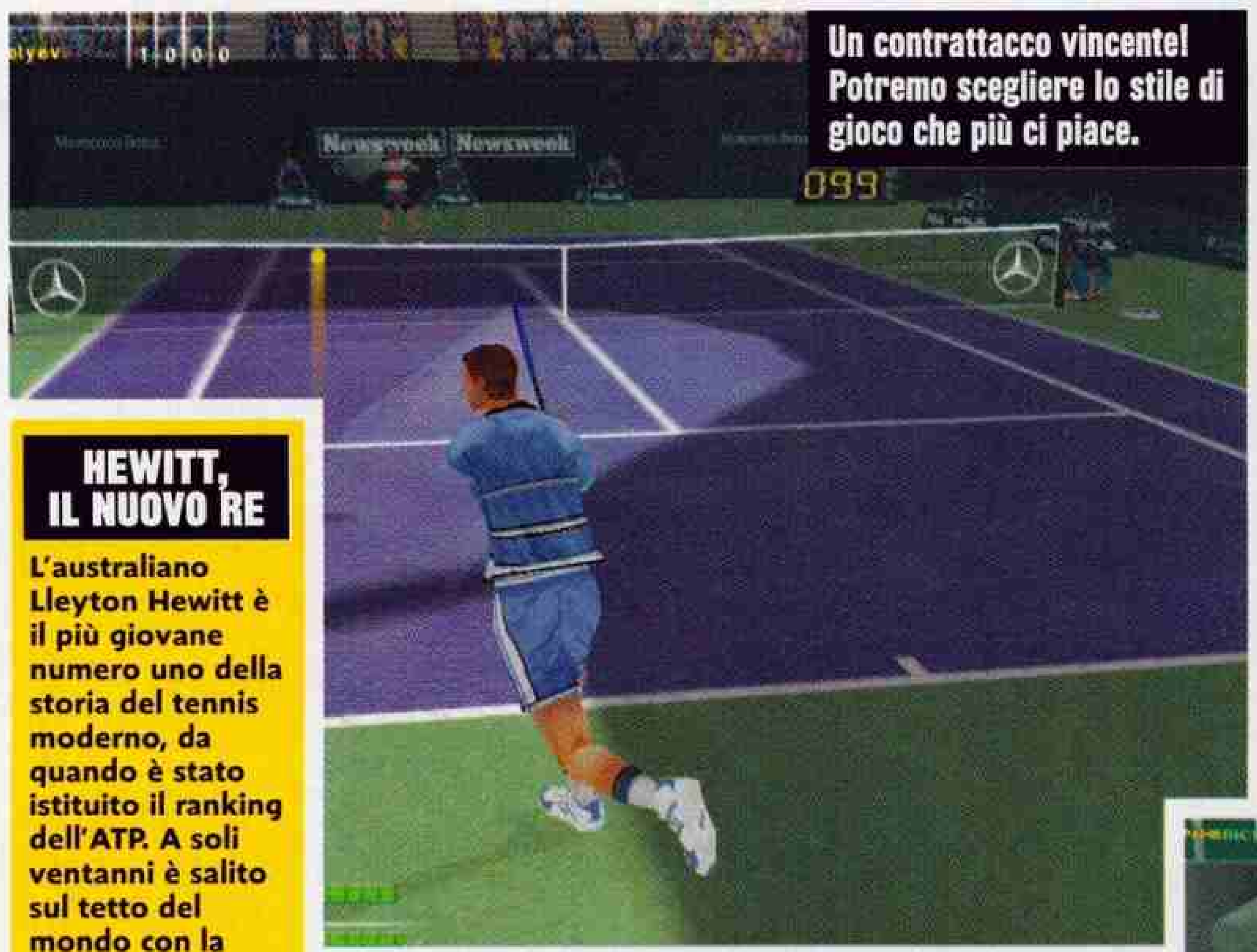
GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	8
SONORO	7	LONGEVITÀ	8

8

GENERE: SPORTIVO

TENNIS MASTERS SERIES

Gioco, Partita e Incontro Mr. Hewitt… Così si era conclusa la Masters Cup 2001. Chi dominerà la stagione 2002?



Un contrattacco vincente! Potremo scegliere lo stile di gioco che più ci piace.

Con quattro tipi di servizi diversi, confonderemo il nostro avversario.

HEWITT, IL NUOVO RE

L'australiano Lleyton Hewitt è il più giovane numero uno della storia del tennis moderno, da quando è stato istituito il ranking dell'ATP. A soli ventanni è salito sul tetto del mondo con la vittoria nella Masters Cup 2001, dove, in finale, ha battuto il francese Grosjean in tre soli set. Nel 2001 ha conquistato anche il primo titolo dello Slam con la vittoria agli U.S. Open, dominando in finale il leggendario Pete Sampras. Non soddisfatto, ha stabilito anche il record degli incontri vinti in una sola stagione (79). Il suo migliore amico nel circuito ATP è il connazionale Patrick Rafter, mentre il suo idolo in gioventù è stato il grande Stefan Edberg.

LA storia videoludica delle simulazioni tennistiche non ha proposto agli amanti di questo sport "nobile" molti titoli di spessore.

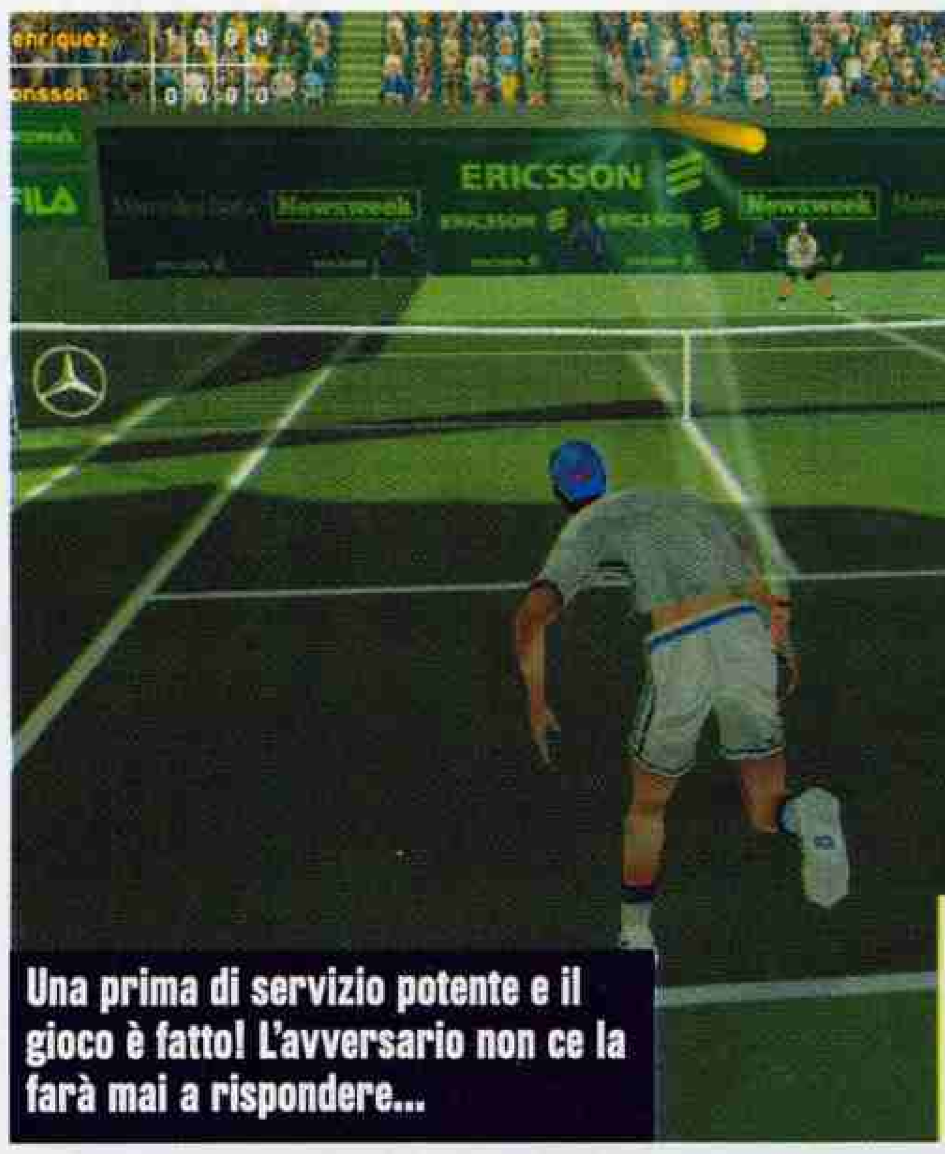
Negli ultimi anni, l'accoppiata Carapace/Cryo Interactive ha creato la serie *Roland Garros*, ma per giocare a una rigorosa rappresentazione delle sfide con palla e racchette, i possessori di computer devono purtroppo migrare verso le console, dove il mercato offre alternative molteplici. Questo fino all'arrivo di *Tennis Masters Series*, un titolo che, col tempo, potrebbe ridefinire i parametri di questo sport sulla nostra piattaforma videoludica preferita. Il team di sviluppo, alla prima esperienza con una simulazione tennistica, ha cercato di proporre su computer un gioco ispirato alla serie arcade *Virtua Tennis*, creata da Sega per Dreamcast. Il risultato fonde elementi legati alla giocabilità pura con l'attenzione ai particolari di carattere puramente simulativo. Il giocatore ha il completo controllo del suo alter-ego sul campo e può colpire la palla in quattro modi diversi, con tagli ed effetti particolari (piatto, tagliato, top spin e pallonetto). Anche in fase di battuta, si hanno a disposizione ben quattro tipi di servizio. Purtroppo, la frequenza dei doppi falli non è molto "credibile" anche al livello di difficoltà Master, al contrario, con un servizio tagliato è possibile realizzare ace a volontà.

Come abbiamo già affermato, il giocatore ha un controllo totale su quando e dove colpire la pallina con l'effetto voluto. I programmatori hanno cercato di ridurre l'incidenza del servizio nell'economia di gioco e attenuato il rimbalzo della palla. I risultati sono apprezzabili, ma non ci hanno soddisfatto completamente, e la fisica della pallina ha presentato alcune volte degli strani rimbalzi.

In campo, abbiamo tennisti con stili di gioco differenti ed è evidente lo sforzo teso a sviluppare un'Intelligenza Artificiale credibile e tattiche di gioco realistiche.

Gli atleti sono divisi in tre categorie: giocatori di volo, ribattitori e giocatori da

Con una scheda grafica dell'ultima generazione, ci gusteremo questi primi piani!



Una prima di servizio potente e il gioco è fatto! L'avversario non ce la farà mai a rispondere...

Le diverse superfici hanno un'incidenza sul rimbalzo della pallina.

fondo, e quelli controllati dal computer sono in grado di imparare dai nostri e dai propri errori. Questo lo si nota soprattutto a livello di gioco Master, che dei tre presenti è il più simulativo.
Negli altri due (Dilettante e Pro), invece, *Tennis Masters Series* è molto "giocoso". Puntando al massimo della difficoltà, le cose cambiano e i giocatori commettono errori e si stancano più facilmente, ma si dimostrano anche più agguerriti.
É piacevole effettuare il serve-volley o realizzare delle stupende volée, mentre i nostri avversari cercano la giocata spettacolare (gustabile, tra l'altro, nei fantastici replay).

Tennis Masters Series sfrutta la licenza ufficiale del torneo ATP (per i prossimi cinque anni), ma non vanta alcun accordo con l'associazione giocatori, quindi non vedremo i nomi reali dei vari Rafter, Sampras, Safin, Agassi e compagnia bella. È possibile, comunque, cambiare nome alla settantina di tennisti implementati, modificandone il colore della racchetta, del completo e delle scarpe, mentre non è consentito intervenire sui loro parametri di gioco. Speriamo che venga presentato al più presto un editor, così da sopperire a questa mancanza. Finora, abbiamo parlato di tennisti e non a caso. Se siamo fan delle due sorelle Williams o della stupenda Kournikova, in *Tennis Masters Series* non le troveremo e, tra le altre carenze, segnaliamo l'assenza di una modalità di allenamento e dei tornei dello Slam.

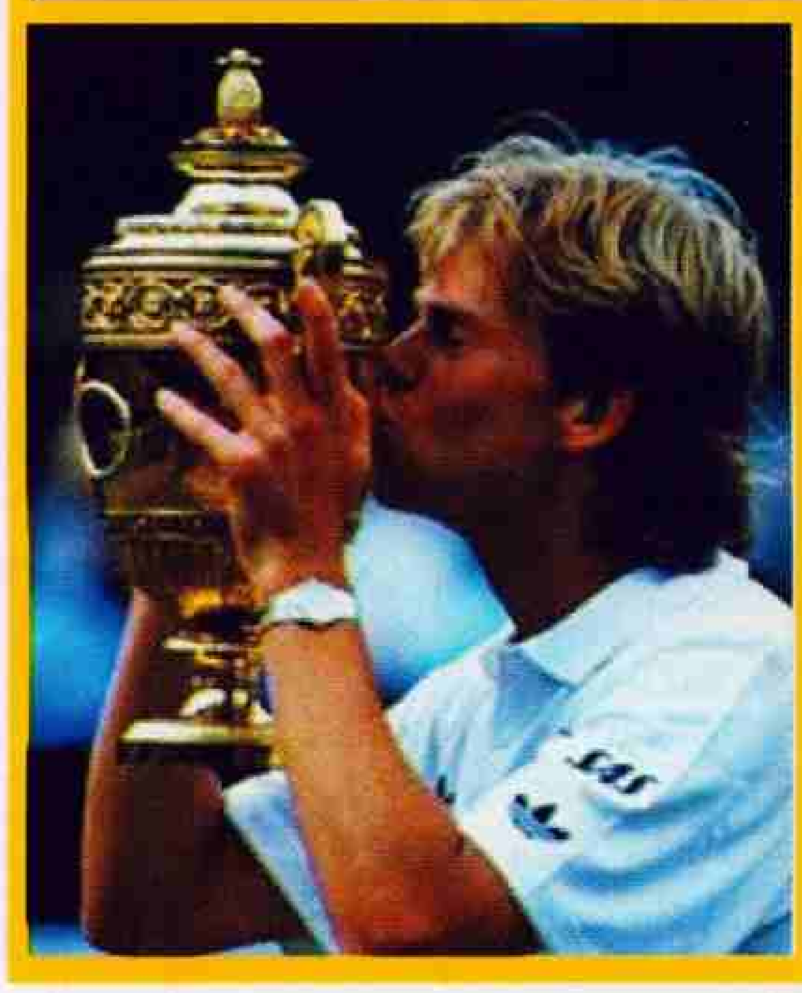
"Gli avversari cercheranno la giocata spettacolare"

La modalità multiplayer è completa e consente a quattro giocatori umani di sfidarsi tramite collegamento in rete e via Internet. Comunque, con dieci tornei (tra i quali citiamo Indian Wells, Paris Bercy, Montecarlo e Roma) e la possibilità di disputare una stagione intera, la longevità del titolo anche per il giocatore singolo è assicurata, e poi come ciliegina sulla torta, i primi otto tennisti classificati si sfideranno nella Tennis Masters Cup a Sydney! GIOCHI COMPUTER

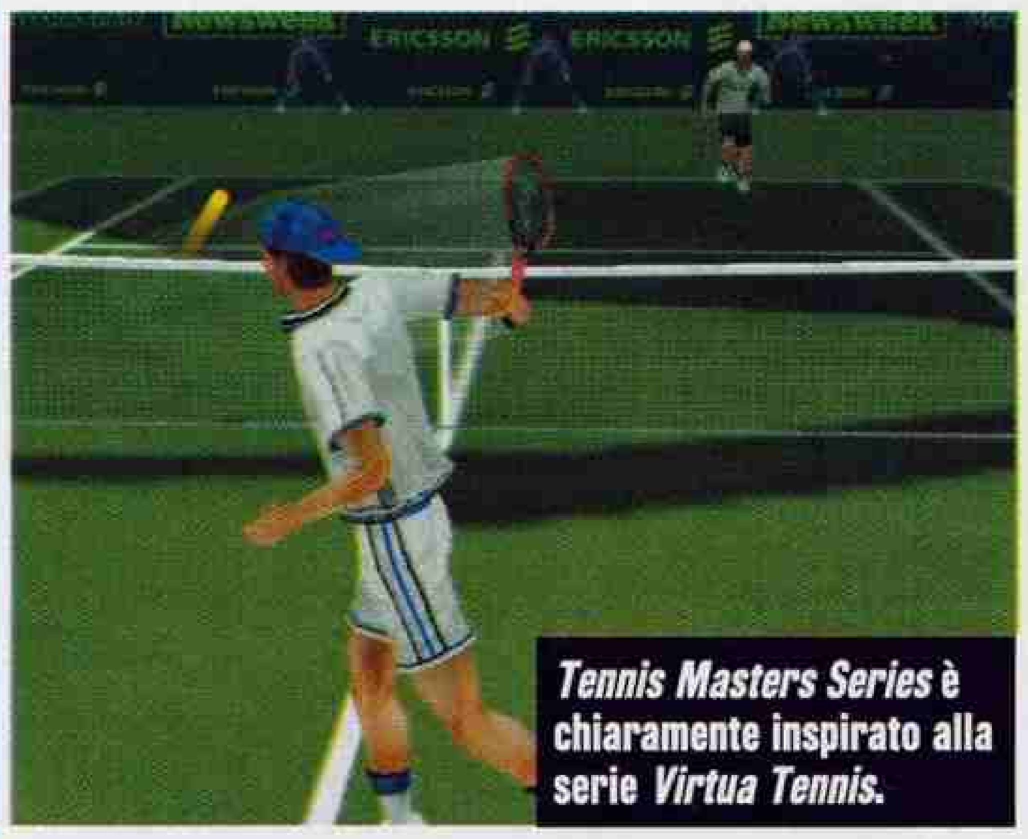
COME GIRA IL TENNIS?

Gli aspetti dominanti di *Tennis Masters Series* sono la grafica e le ottime animazioni. Il Rafter "virtuale" si comporta come la sua controparte reale, così come Agassi e compagnia. Tutto questo, però, ha un prezzo in termini di risorse di sistema e, per gustare le nostre partite con tutte le ombre e gli effetti di luce attivati sono richiesti un processore da 1GHz, 256 MB di RAM e una scheda grafica dell'ultima generazione. Provato su un Pentium III 500MHz, con Voodoo 3 e 196 MB di RAM, alla risoluzione di 800x600, il gioco scattava e rallentava in continuazione. In 640x480 era giocabile, ma abbiamo dovuto ridurre al minimo i dettagli, le luci e le ombre. Abbiamo riscontrato un problema nell'installare il gioco: se non scegliamo di copiare le DirectX 8 sul nostro PC, l'operazione non viene conclusa !

UNO SVEDESE D'ATTACCO



Stefan Edberg è stato sicuramente uno dei tennisti più forti di tutti i tempi. Lo svedese, nato a Västervik il 19 gennaio del 1966, è diventato professionista nel lontano 1983. In quello stesso anno è stato il primo tennista della storia a completare per la prima volta il "Junior Grand Slam", prima di passare professionista. Nella sua lunga carriera agonistica è sempre stato seguito dal suo allenatore inglese Tony Pickard: questo sodalizio ha fruttato ben 41 titoli in singolare (6 del Grande Slam). In doppio, ha vinto la bellezza di 17 titoli in coppia con il connazionale Anders Järryd. È stato numero uno del ranking dell'ATP per la prima volta il 13 agosto del 1990. Ha conquistato il suo primo titolo a Milano contro il connazionale e amico Mats Wilander. Nel suo carniere figurano 3 Coppe Davis, una medaglia d'oro alle Olimpiadi (1984, Los Angeles), 2 medaglie di bronzo a Seul (1988). Si è ritirato dall'attività agonistica nel 1996.



***Tennis Masters Series* è chiaramente inspirato alla serie *Virtua Tennis*.**

GMC IN BREVE

Tennis Masters Series è:
- Divertente
- Giocabile
- Un po' troppo arcade

Tennis Masters Series non è:
- Adatto ai puristi delle simulazioni
- Giocabile su computer datati
- Noioso

■ Casa Microids ■ Sviluppatore Interno ■ Distributore Microids ■ Telefono 02/34592392 ■ Prezzo € 46,42 L. 89.900 ■ Sistema Minimo Pentium II 350, 64 MB RAM ■ Sistema Consigliato PIII 800, 256 MB RAM, Scheda 3D ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore LAN, Internet ■ Internet www.masters-series-videogame.com

Senza dubbio, una delle migliori simulazioni di tennis disponibili sul mercato. Con un paio di aggiunte e di modifiche poteva essere un ottimo gioco.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	7
SONORO	5	LONGEVITÀ	8

7

IN ALTERNATIVA...

Roland Garros 2000, Set 00, 8
La più riuscita incarnazione della serie ispirata al torneo di Parigi.

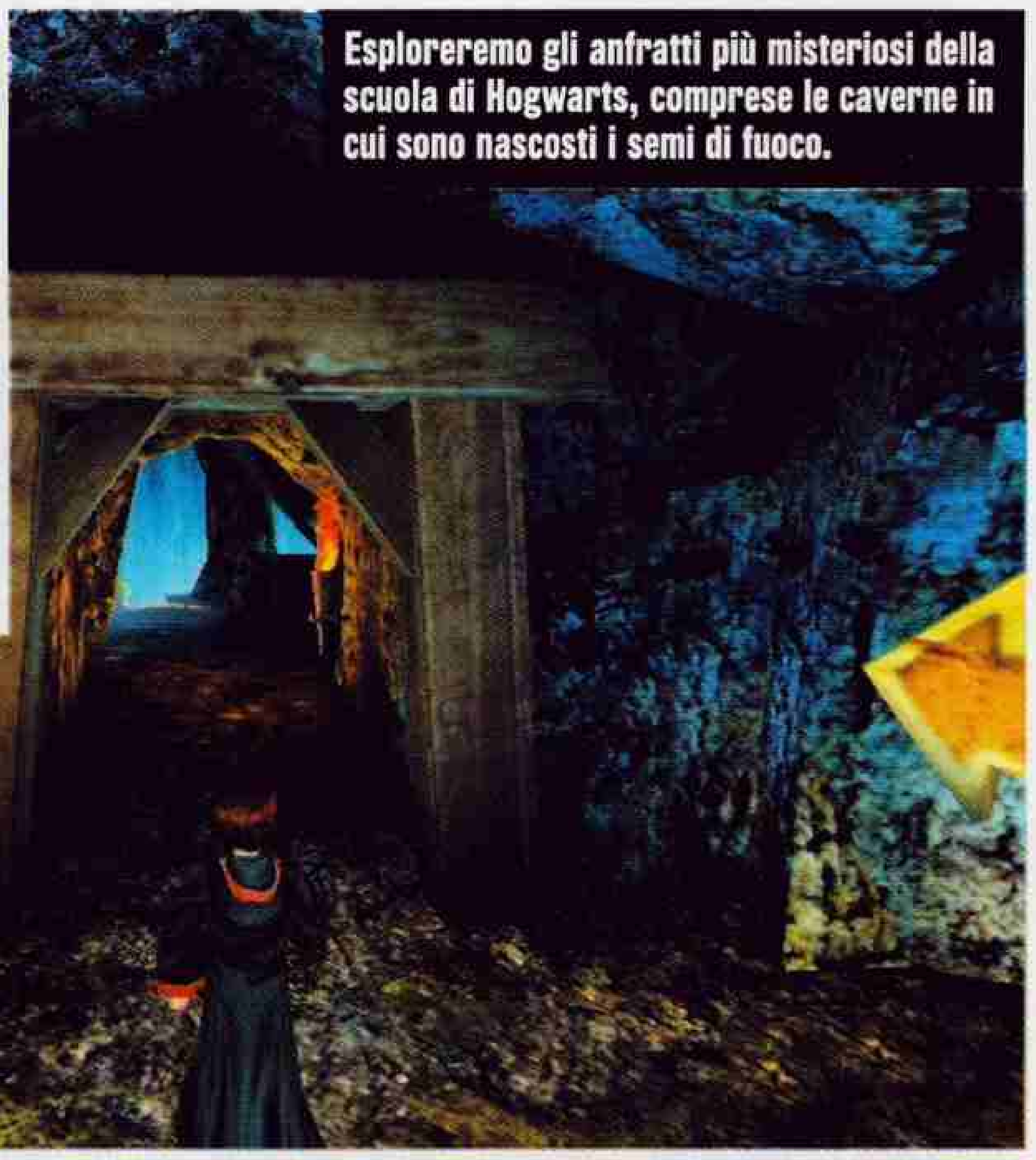
Tennis Ace 98, Set 98, 8
Un gioco di tennis un po' datato, ma ancora gradevole per gli appassionati.

GENERE: PIATTAFORME (PER I PIÙ PICCOLI)

HARRY POTTER E LA PIETRA FILOSOFALE

A caccia di misteri e incantesimi nella scuola di stregoneria più famosa del mondo.

Per lanciare un incantesimo non dovremo fare altro che puntare la nostra bacchetta magica e cliccare sul tasto del mouse.



Esploreremo gli anfratti più misteriosi della scuola di Hogwarts, comprese le caverne in cui sono nascosti i semi di fuoco.

HARRY PARLA ITALIANO

Harry Potter e la Pietra Filosofale **è completamente tradotto in italiano. Troveremo, quindi, tutti i dialoghi tra Harry e i suoi amici, sia doppiati, sia sottotitolati nella nostra lingua. Anche i nomi dei professori sono stati adattati alla versione italiana dei libri. L'unico particolare rimasto inalterato rispetto agli scritti originali di J.K. Rowling riguarda i nomi che troveremo sulle insegne araldiche delle quattro case appese alle pareti di Hogwarts.**

MAGIA. Questa è la parola che caratterizza la vita di Harry Potter. Proprio quando sembra condannato a una vita da Cenerentola dei nostri giorni, infatti, il bambino scopre di appartenere a un mondo che non ha nulla a che vedere con la quotidianità che tutti conosciamo. Un universo fatto di incantesimi e terribili stregoni assetati di potere.

È difficile restare immuni alla Potter-Mania, forse proprio perché i confini "favolosi" delle vicende del giovane maghetto travalicano la semplice pagina scritta, portando con loro la storia di una signora che scriveva racconti per suo figlio e che, baciata dal successo, ha visto diventare i suoi lavori il racconto della buona notte preferito dai bambini (e non solo) di un centinaio di paesi nel mondo. L'incoronazione ufficiale a fenomeno di massa contemporaneo è quindi arrivata in men che non si dica, e Harry ha fatto il suo trionfale ingresso nella fabbrica dei sogni di Hollywood. Al debutto su celluloide è seguita, naturalmente, la consueta pioggia di gadget, dai pelouche ai cerotti, dalle figurine ai videogiochi.

Per quanto riguarda il nostro passatempo preferito, Harry Potter si è incarnato in un gioco di piattaforme. Un'idea buona come un'altra per trasporre le peripezie del ragazzino e dei suoi amichetti all'interno della scuola di magia di Hogwarts, almeno nella versione "fast food" offerta dal film. Nei panni di Harry dovremo aggirarci per i saloni stregati dell'accademia, apprendendo incantesimi e affrontando ricerche di ogni tipo per i nostri professori e amici. A titolo di esempio, ci capiterà di salvare una pianta incantata per conto dell'insegnante di erbologia miss Sprite, o cercare negli spettrali sotterranei gli ingredienti alchemici necessari alle pozioni del sinistro professor Piton. Le nostre avventure ci vedranno esplorare anche i giardini dell'ateneo, per raggiungere il guardiacaccia Hagrid e aiutarlo ad accudire il cucciolo di drago Norberto, al cui svezzamento saranno indispensabili i semi di fuoco nascosti nelle grotte del parco.

I nostri rapporti scolastici non si limiteranno, però, ai professori. Altrettanto importanti saranno le sezioni dedicate ai coetanei, con gli scontri burrascosi e le rivalità nei confronti della "casa" di Serpeverde, capitanata dal perfido Draco Malfoy, e gli scambi di gelatine Tuttigusti + 1 con i gemelli

CHI NON LEGGE È UN BABBANO

Prima di essere un film o un videogioco, Harry Potter è un fenomeno letterario. La "mamma" del mago è J.K. Rowling, una ex casalinga disoccupata che, secondo la leggenda, ha dato vita alle avventure di Harry per intrattenere il figlio. In realtà, e senza voler sfatare un mito, i racconti di Potter e compagni si dimostrano tutt'altro che una creazione fortuita, riservando un intreccio di trame e personaggi che si svolge in maniera brillante attraverso i quattro libri attualmente pubblicati (ma il ciclo completo dovrebbe comprenderne ben sette). Inutile dire, che le pagine scritte riservano un incantesimo ben più potente di quanto siano riusciti a rendere il film o il videogioco, e il rischio che si corre cominciando a sfogliare il primo libro di Harry Potter è di non sapersene più staccare, proseguendo di volume in volume. Insomma, non basta andare al cinema o giocare con il computer per non rimanere dei babbani (ovvero dei non maghi).

Le partite di Quidditch si inseriranno all'interno dell'evoluzione della trama, ma potremo disputarne alcune di allenamento, come una specie di gioco nel gioco.

Wesley (i fratelli di Ron, l'amico del cuore di Harry). Capiterà, infatti, di dover strappare dalle mani di Malfoy un oggetto magico appartenente al povero compagno di classe Neville Paciock (la ricordella), nel corso di un inseguimento all'ultimo spintone a bordo della nostra scopa volante. Insomma, l'ambientazione che fa da sfondo al ciclo dei libri è stata resa nel gioco in maniera sufficientemente completa.

Non manca la competizione tra le quattro case (Grifondoro, Serpeverde, Tassorosso e Corvonero), a base di punti attribuiti dai professori in seguito ai successi ottenuti dagli alunni nelle varie materie, cui parteciperemo attivamente raggiungendo gli obiettivi che ci verranno prefissati o riuscendo a imparare in maniera corretta gli incantesimi, né la collezione delle figurine maghi e streghe famosi, che raccoglieremo nel corso delle nostre traversie o ci verranno regalate come premio, e non è assente neppure il torneo di Quidditch, l'equivalente del calcio per il mondo dei maghi.

Dove *Harry Potter e la Pietra Filosofale* incontra un limite, è nella struttura del gioco in sé. Il nostro piccolo protagonista dovrà, come è facile intuire visto il genere, affrontare ogni schermo

"Alle nostre peripezie nei corridoi della scuola, si alterneranno le partite di Quidditch"

sfruttando la propria abilità di saltare e lanciare incantesimi. Non aspettiamoci, però, che il divertimento si spinga oltre. Gli enigmi che dovrebbero inserirsi tra un balzo e l'altro sono, infatti, molto semplici. Basterà puntare con la bacchetta magica su un muro o una libreria per utilizzare l'incantesimo adatto a rivelare una porta segreta (ammesso di conoscere quello giusto, in caso contrario, il livello non richiederà una tale dimostrazione delle nostre capacità prodigiose). Non esiste, quindi, libertà di decidere quale magia usare e, dopo un po' di livelli, il passatempo si risolverà in una ripetizione di stregonerie per far scattare meccanismi e serrature, o per paralizzare qualche creatura fatata e dispettosa, decisa a farci perdere energia o caramelle.

Le eccezioni a questa regola si contano sulla punta delle dita: qualche nemico particolarmente ostico (per non rovinare la sorpresa, ci limitiamo a citare il pestifero poltergeist Pix, che apparirà come incontro in alcuni livelli, e il terribile mostro del bagno delle ragazze, che ci costringerà a una corsa frenetica coi controlli di gioco invertiti), o le partite di Quidditch, nelle quali dovremo dar prova di essere eccezionali piloti di scopa volante, cacciando il velocissimo boccino d'oro. Proprio le evoluzioni sportive del giovane Potter si rivelano come un gioco nel gioco, tanto che nel menu principale saremo in grado di scegliere se disputare

QUALCHE PICCOLA MAGIA

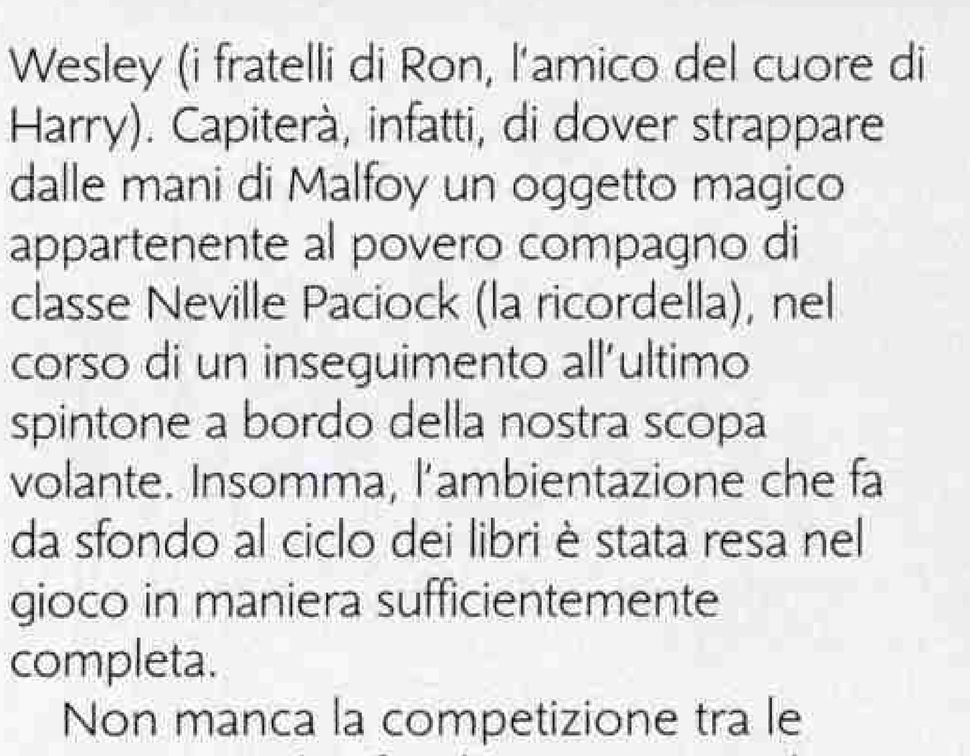
Harry Potter è un apprendista mago, ma anche noi possiamo usare qualche asso nella manica per superare le difficoltà proposteci da *Harry Potter e la Pietra Filosofale*. Certo, ricorrere a dei trucchi è una caratteristica dei Serpeverde, ma quando ci sentiremo preda della disperazione, usiamo queste dritte, magari dando la colpa a GMC (capovolgiamo la pagina per leggere le gabole).

Per attivare i trucchi, basterà scrivere le seguenti frasi all'interno del gioco, senza fare caso alle lettere maiuscole:

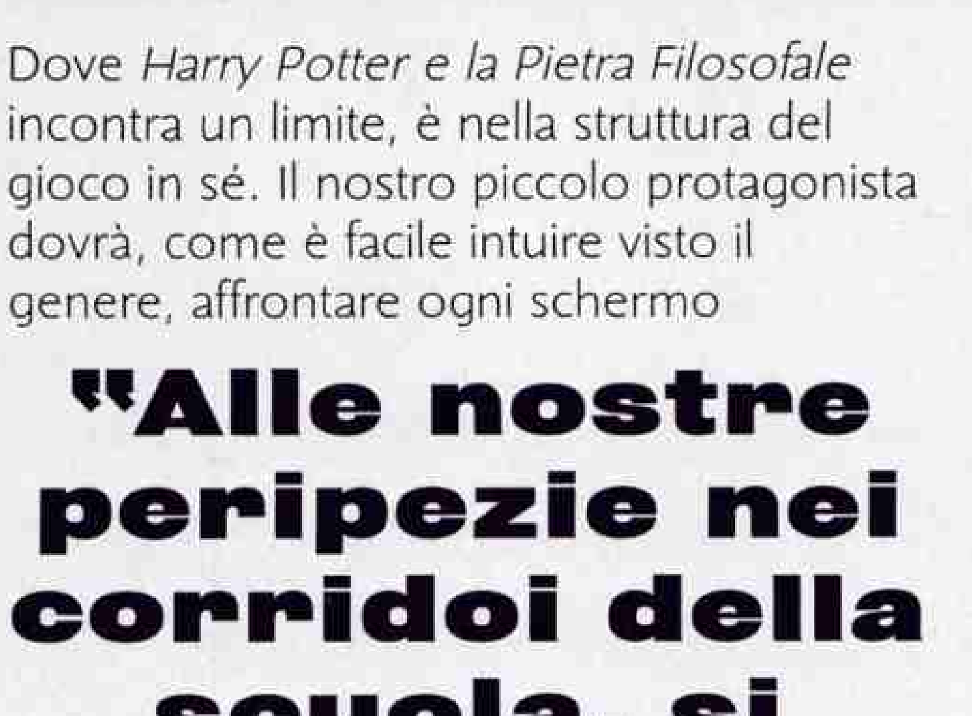
Harrygetsfullhealth – Porta la salute di Harry al massimo

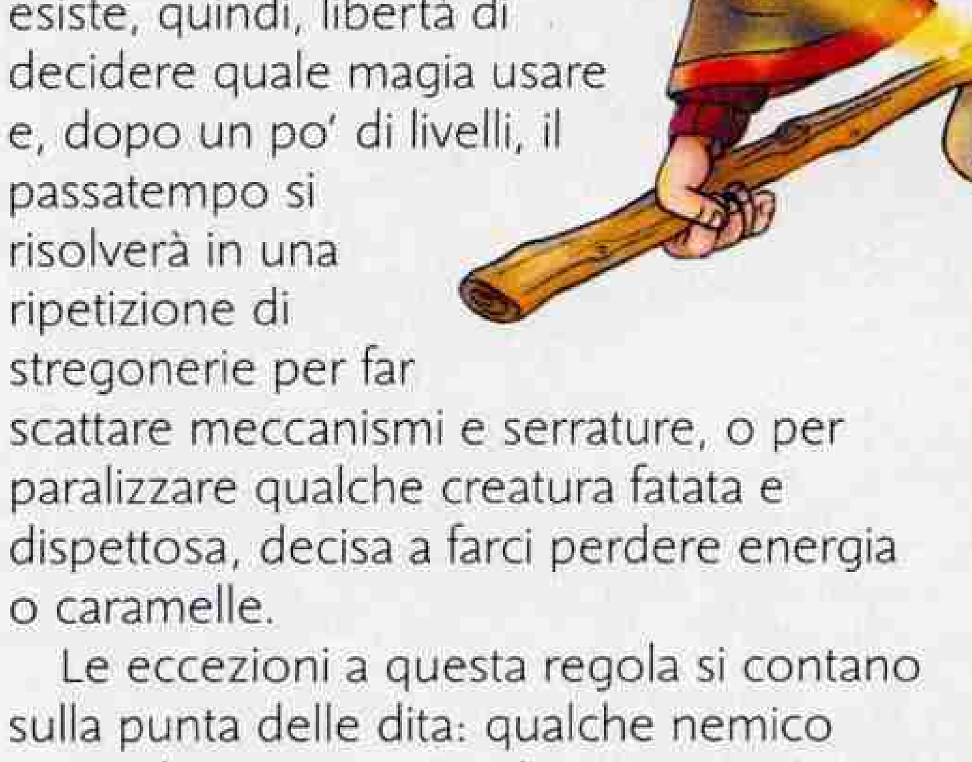
Harrynormaljump – Fa compiere a Harry un salto più lungo del normale

Harrysuperjump – Fa compiere a Harry un super salto.

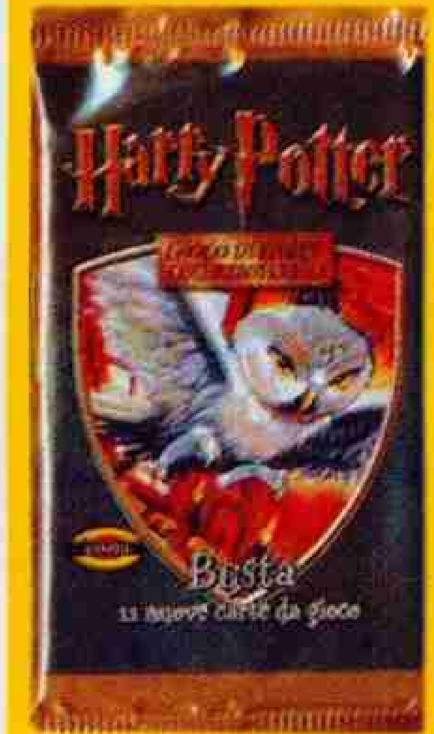


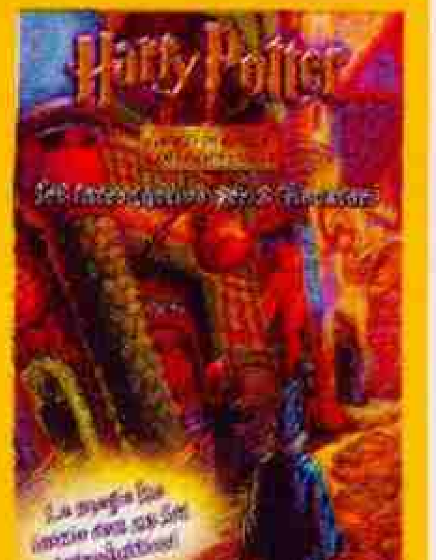
Collezioneremo le figurine dei maghi famosi, proprio come i protagonisti dei libri di "Harry Potter".





INCANTESIMI DI CARTA





Tra i gadget che permettono agli apprendisti maghi di ogni età di vestire i panni del giovane Harry Potter, non manca il gioco di carte collezionabili. Proponendo una variante di altri titoli classici come "Magic" e "Pokemon", la scatola base di questo divertimento da tavolo offre due mazzi di carte pieni di incantesimi, creature magiche, oggetti bizzarri e personaggi, un tabellone ripiegabile su cui disporre le proprie combinazioni di magie e dei segnalini colorati per riflettere l'esito delle stregonerie. I contendenti devono quindi scontrarsi a colpi di magia, combinando i poteri cartacei in loro possesso, strategia e un pizzico di fortuna, per eliminare tutte le carte in mano all'avversario. Il gioco base contiene 82 carte, ma la collezione completa ne comprende ben 116, tutte diverse. Per trovarle, i maghi possono acquistare le bustine singole (che contengono 11 figure) e scambiarle tra di loro, alla ricerca di rarità e preziosi ologrammi.

QUANDO I BAMBINI DOMINARONO LA TERRA

Nel film "Il Villaggio dei Dannati", una strana stirpe di bambini sapienti e cattivissimi (di natura aliena) prendeva il controllo di un piccolo villaggio degli Stati Uniti, per poi essere sconfitti dal maestro del paesino, in uno scontro finale realmente esplosivo. La pellicola, un classico della fantascienza degli anni '60, è stata di recente riproposta dal regista John Carpenter in un remake molto fedele all'originale. In *Harry Potter e la Pietra Filosofale*, naturalmente, non accade nulla di altrettanto drammatico, ma questo non toglie che, per un adulto, vedersi circondato a lungo da bambini dotati di poteri soprannaturali possa rivelarsi un'esperienza leggermente inquietante.

GMC IN BREVE

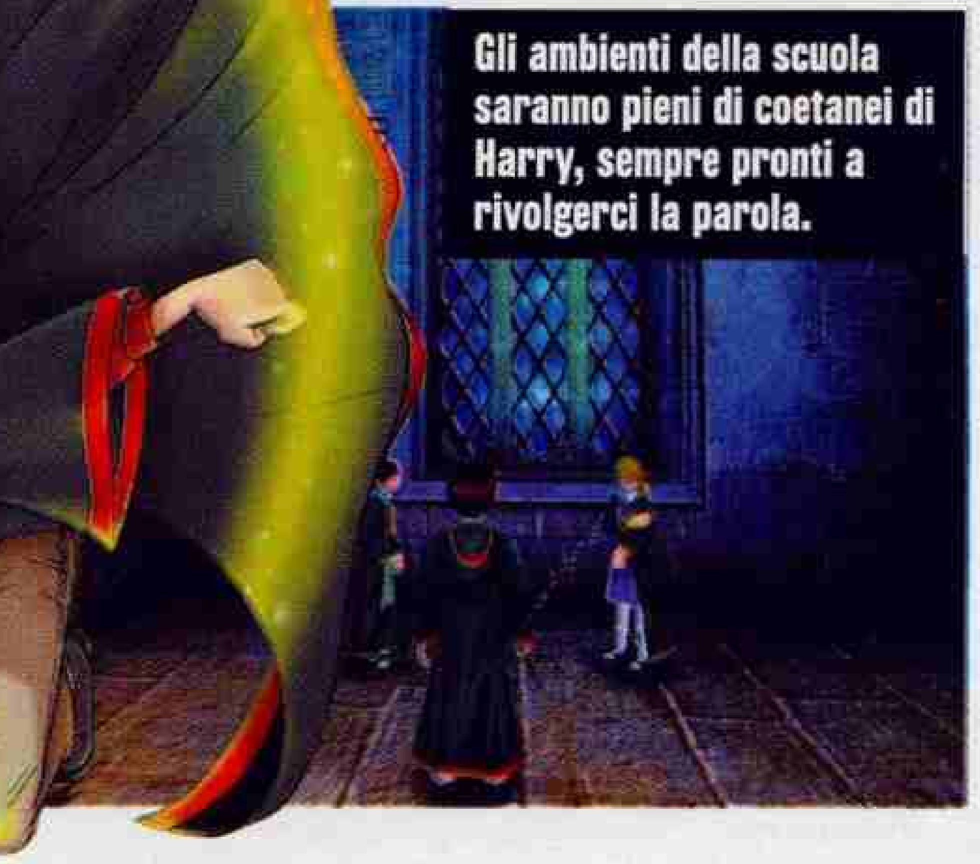
Harry Potter e la Pietra Filosofale è:
- **Colorato**
- **Irresistibile per i più piccoli**
- **Pieno di incantesimi**

Harry Potter e la Pietra Filosofale non è:
- **Ricco di enigmi complessi**
- **L'ideale per giocatori smaliziati**
- **Uno sparatutto**

una partita o prendere qualche lezione di volo aggiuntiva, così da non sfigurare nel corso delle sfide che si alterneranno durante lo svolgimento della trama principale. Anche il Quidditch, però, si dimostra alla lunga sempre simile a se stesso, confermando l'impressione di un titolo concepito per un pubblico giovanissimo, che in alcuni casi (come il Quidditch, appunto) può tenere incollata allo schermo tutta la famiglia, al fine di portare a termine un'impresa che richiederebbe più di due mani sulla tastiera e sul mouse.

A rendere ancora più appetibile per i giocatori meno smaliziati questa "indigestione di cioccolato" sotto forma di CD, c'è un impatto grafico di tutto rispetto, con ambientazioni dettagliate ed evocative delle atmosfere cinematografiche, personaggi dai movimenti fluidi e filmati realizzati con la grafica di gioco, che scandiscono il ritmo delle nostre avventure in maniera gradevole (nonostante l'assenza del movimento labiale dei protagonisti, crei una sensazione un po' innaturale). Anche la colonna sonora si dimostra adeguata, con un buon numero di temi a sottolineare i momenti più misteriosi o frenetici del gioco, e la traduzione nella nostra lingua dei dialoghi di ogni personaggio che si incontra nei corridoi di Hogwarts.

Il sistema di controllo, poi, è tutt'altro che complesso, non privo di aiuti (come l'opzione di salto automatico) e completamente configurabile secondo le esigenze. Persino il sistema di salvataggio, fondato su una serie di appositi libri posizionati strategicamente lungo i livelli, è concepito in modo da riprendere la partita quasi sempre in prossimità dei punti cruciali del gioco.



Gli ambienti della scuola saranno pieni di coetanei di Harry, sempre pronti a rivolgerci la parola.

Tirando le somme, quindi, siamo di fronte a un titolo che sarebbe bene valutare con due differenti metri. Ai giocatori più giovani *Harry Potter e la Pietra Filosofale* assicura ore di sicuro divertimento, grazie a una pozione a base di trabocchetti e incantesimi sapientemente misurata sulle loro esigenze.

Per quei babbani che, invece, hanno lasciato alle spalle da tempo l'età della meraviglia facile (pur senza smettere di credere alle favole), lo spasso sarà abbastanza limitato e presto sembrerà di muoversi all'interno della versione a colori pastello del film " Il Villaggio dei Dannati".

GIOCHI COMPUTER

■ Casa Electronic Arts ■ Sviluppatore KnowWonder ■ Distributore C.T.O. ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo € 51,59 L. 99.900 ■ Sistema Minimo PII 266, 32 MB RAM, Scheda 3D 4 MB ■ Sistema Consigliato PII 400, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.eagames.ea.com

Un gioco per giovani aspiranti stregoni del computer. Irresistibile come una scorpacciata di caramelle, ma la vera magia di "Harry Potter" non è stata catturata.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	7	6
SONORO	7	LONGEVITÀ	6	

IN ALTERNATIVA...

Prince of Persia 3D, Nov 99, 8
Rocambolesche peripezie in un gioco di piattaforme da mille e una notte.

Spider-Man, Nov 01, 9
Un titolo d'azione ispirato alle avventure dello stupefacente Uomo Ragno.

DELPI

Con nemici così... hai bisogno di un vero amico!

Olidata
Partner tecnico dell'Italian Party.

www.olidata.it

ALICON 4 GAME

E chi meglio del nuovo PC OLIDATA ALICON 4 GAME può aiutarti? Pensa, l'abbiamo realizzato pensando alle tue esigenze, con l'hardware tecnologicamente più avanzato per permetterti di sfruttare al massimo la velocità e la risoluzione grafica dei tuoi giochi preferiti. Dai suoi componenti puoi spremere tutto quello che ti serve per goderti al massimo il divertimento. Ma questo è un computer ottimizzato non solo per i giochi; è perfetto per i lavori professionali e ideale come PC da casa: l'amico che ci voleva. Adesso c'è!

intel inside pentium 4

La dotazione di ALICON 4 GAME comprende il processore Intel® Pentium® 4, Hard-Disk a 7200 rpm, VGA fino alla NVidia GEForce3 64MB, Scheda Audio fino alla Dolby Digital AC3 "5+1".

Nei PC Olidata è installato Microsoft® Windows® originale www.microsoft.com/piracy/howtotell/italian/

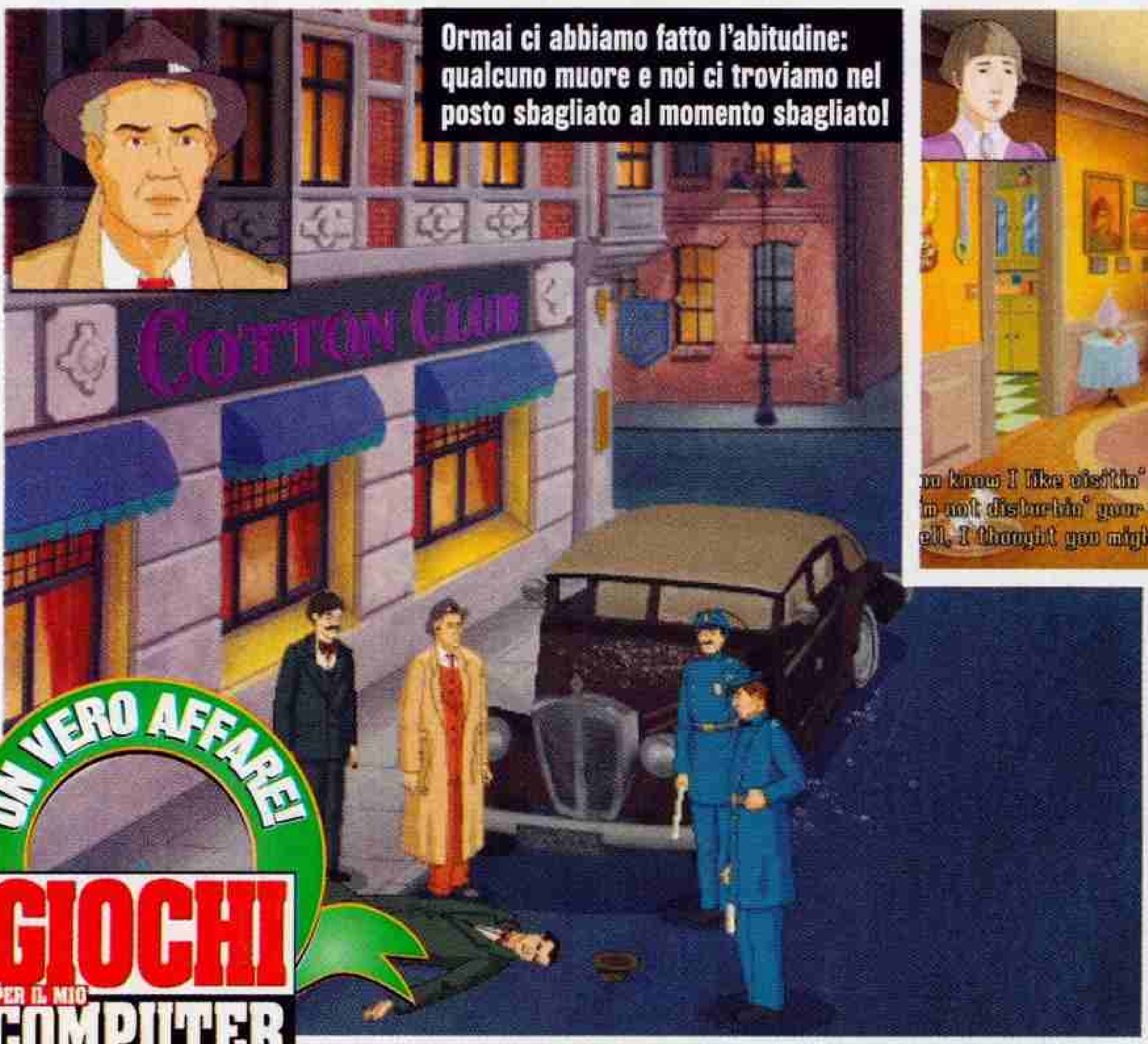
Intel®, the Intel Inside® Logo, and Pentium® are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States or other countries.

Olidata®
powerful computers & servers

GENERE: AVVENTURA

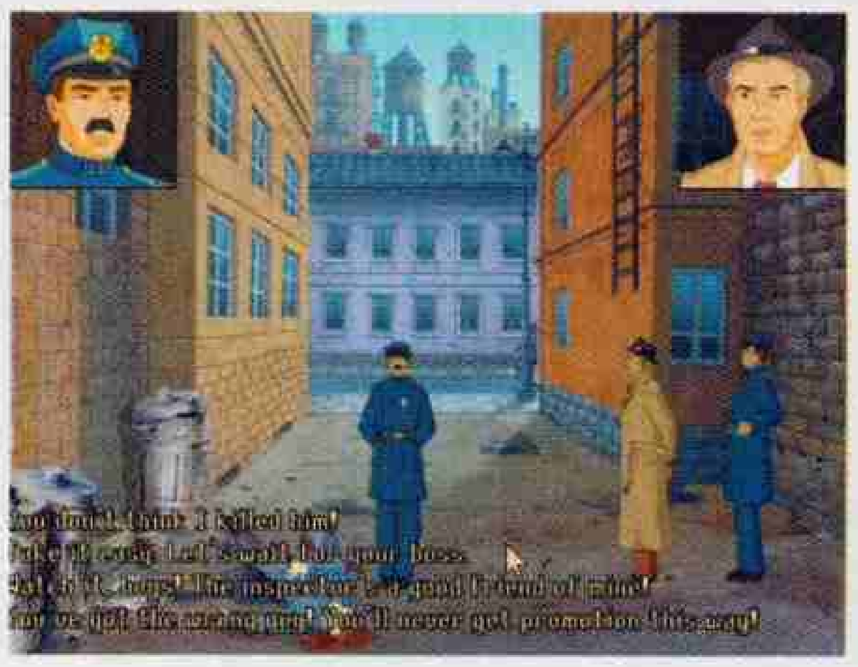
JACK ORLANDO

Un giallo in stile cinematografico richiede le nostre doti di investigatori. Riusciremo a cavarcela in questo "Director's cut"?



Ormai ci abbiamo fatto l'abitudine: qualcuno muore e noi ci troviamo nel posto sbagliato al momento sbagliato!

Lezione numero uno: le chiavi di casa sono sempre sotto lo zerbino.



UN VERO AFFARE! GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

IL titolo completo del gioco è *Jack Orlando Director's Cut* e, come nel caso dei film che vengono ripresentati sul grande schermo dopo che il regista li ha adeguati alla sua visione artistica originale, siamo di fronte a un rifacimento.

Questa avventura era già uscita anni fa, ai tempi del DOS, ma non è mai arrivata ufficialmente nei negozi italiani. La versione che possiamo giocare oggi è in gran parte rinnovata, dotata di nuove sezioni, riscritta per adeguarsi alle versioni recenti di Windows e, particolare per niente antipatico, costa poco.

Jack Orlando è un detective privato che, dopo una vita di fama e successo, è caduto in disgrazia e si trascina stancamente per le vie di una città americana negli ultimi mesi del proibizionismo, vittima consapevole dell'alcol e del proprio declino. Testimone involontario di una sparatoria, Jack viene stordito da un criminale e si risveglia sotto l'occhio vigile di due poliziotti e con il pesante fardello di un'accusa di omicidio.

> **"Quasi ogni particolare è esaminabile nel dettaglio"**

Solo grazie a una vecchia amicizia il protagonista non viene subito rinchiuso, ma la sua non è una situazione semplice: ha due giorni di tempo per dimostrare la propria innocenza, trovando i veri colpevoli del reato di cui è accusato! Queste sono le premesse di un'avventura grafica di stampo investigativo, realizzata, anche tecnicamente, in modo classico. Disegni e animazioni sono stati interamente realizzati a mano e quindi colorati al computer per donare al gioco un look particolare, che potrà forse far storcere il naso agli appassionati più giovani, abituati ormai ai miracoli della grafica in tre dimensioni, ma che sicuramente non mancherà di piacere a chi volesse dedicare a questa avventura il tempo che si merita.

In terza persona e con una comoda interfaccia gestita quasi interamente per mezzo del mouse, *Jack Orlando* vede muovere il protagonista per le strade della sua città, in un gran numero di diversi ambienti, disponibili in gran parte fin dal principio del gioco. Come in pochi e grandi giochi del passato, quasi ogni particolare degno di nota nelle schermate è esaminabile nel dettaglio e molti sono

UN PO' DI STORIA

La prima volta che si sentì parlare di *Jack Orlando* fu nell'ormai lontano 1996, quando il gioco uscì in versione DOS e, per una serie di motivi, soffrì di una distribuzione a dir poco lacunosa, tant'è che il gioco non arrivò mai nei nostri negozi. Fortunatamente per gli appassionati, questo remake ci permette di godere del titolo originale migliorato in più particolari. Sarebbe bello che un trattamento simile venisse riservato anche alle avventure che hanno fatto la storia del genere negli anni passati.

Gli spostamenti in auto sono mostrati sulla mappa della città.

DUE MODALITÀ DI GIOCO

Al principio dell'avventura, ci verrà data la possibilità di scegliere la modalità in cui vogliamo impegnarci: possiamo selezionare il gioco "normale", con tutti gli enigmi e le difficoltà che gli autori hanno ideato per mettere a dura prova il nostro ingegno, oppure la modalità "easy", con enigmi meno complessi in alcune situazioni e una certezza: Jack, in questa modalità, non morirà. La sfida più entusiasmante è ovviamente quella completa, ma la possibilità di scegliere è sicuramente una cosa gradita.

Gli ambienti dell'America degli anni '30 sono riprodotti in maniera vivida.

gli oggetti che potremo raccogliere, sebbene parecchi finiranno per dimostrarsi inutili ai fini dello svolgimento della trama, costringendoci a spremere le meningi in più di una situazione.

La prima caratteristica che colpirà gli amanti del genere avventuroso è l'assenza di zone in cui il puntatore del mouse riveli i nomi degli oggetti interessanti o i punti interattivi (i cosiddetti "hot spot").

Dovremo scoprire da soli cosa è davvero utile nei vari ambienti che visiteremo nel corso del gioco, un particolare che potrebbe dare fastidio in principio, ma che dona al gioco una profondità maggiore rispetto ad altri rappresentanti del genere, creando un pizzico di difficoltà in più che non guasta di certo. Sempre con un occhio di riguardo verso i grandi titoli del passato, giocando nella modalità normale (ne esiste anche una più semplice) il personaggio incontrerà situazioni nelle quali potrebbe avere la peggio e morire, decretando la fine immediata delle nostre peripezie.

Per fortuna, non ci sono limiti ai salvataggi effettuabili, e il sistema automatico incorporato nel gioco permette, di fatto, una certa disinvoltura negli esperimenti, senza che intere ore di gioco vengano buttate all'aria per una sola sequenza di azioni troppo avventate. *Jack Orlando*, dal parlato in inglese (con diverse inflessioni dialettali, alcune sicuramente apprezzabili, altre un po' meno) e interamente sottotitolato nella stessa lingua, è abbastanza impegnativo e promette di tenerci davanti al computer per diverse ore.

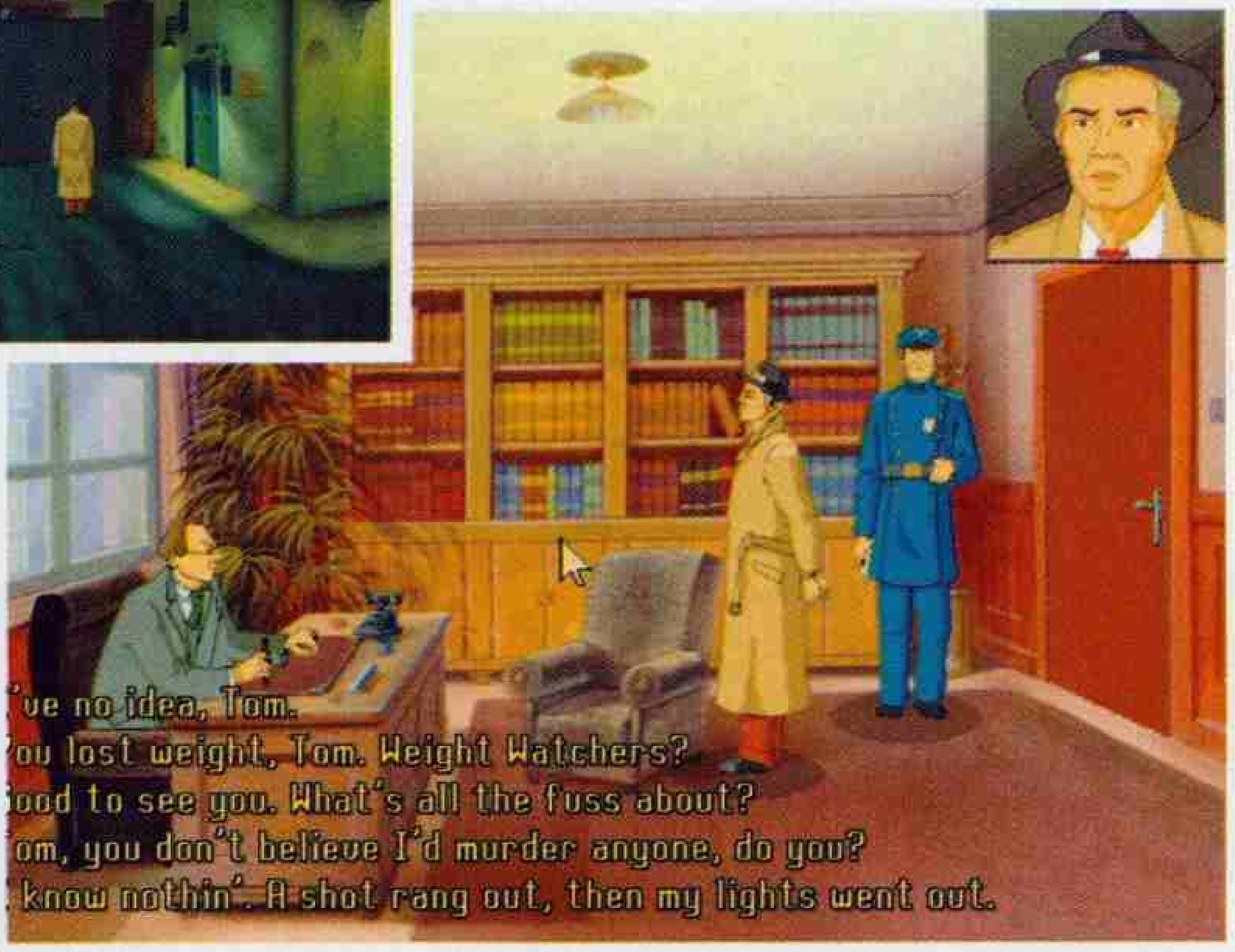
Non tutto è subito ovvio nello svolgersi delle vicende, molti saranno i ragionamenti che dovremo fare nei panni del buon vecchio Jack e, soprattutto, dovremo trovare le prove della nostra innocenza in pochissimo tempo: non dimentichiamo che abbiamo solo quarantotto ore!

GIOCHI COMPUTER

LA COLONNA SONORA

Può un gioco che si autodefinisce cinematografico avere una colonna sonora scialba e inutile? Non è il caso di *Jack Orlando*, in cui ascolteremo musiche apprezzabili e tipiche dell'epoca in cui il gioco è ambientato. Una nota doverosa: la colonna sonora è stata curata da Harold Faltermeyer, autore, tra l'altro, dei temi musicali di due famosi film come "Beverly Hills Cop" e l'avvincente "Top Gun".

Jack visita una catacomba: una situazione che non deve mai mancare, in un'avventura degna di nota!



GMC IN BREVE

Jack Orlando è:
- **Un gioco di altri tempi**
- **Graficamente semplice**
- **Per appassionati e non**

Jack Orlando non è:
- **L'ultimo grido in fatto di tecnica**
- **Risolvibile in breve tempo**
- **Assetato di risorse di sistema**

■ Casa JoWooD ■ Sviluppatore Zuxxez ■ Distributore Koch Media ■ Telefono 0473/247084 ■ Prezzo € 10,28 L. 19.900 ■ Sistema Minimo Pentium 200, 32 MB RAM, 200 MB HD ■ Sistema Consigliato PII 300, 128 MB RAM, 700 MB HD ■ Acceleratori Grafici No ■ Multigiocatore No ■ Internet http://www.jowood.com

L'edizione riveduta e corretta di un'avventura di qualche anno fa, da considerare anche alla luce del prezzo molto conveniente.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	6
SONORO	7	LONGEVITÀ	7

7

IN ALTERNATIVA...

The Longest Journey, Nat 00, 8
La migliore avventura in due dimensioni uscita in tempi recenti.

Gabriel Knight 3, Gen 00, 8
Un'ottima storia investigativa in tre dimensioni, ora anche in versione budget.

GENERE: SIMULATORE DI VOLO

ECHELON

Anno 2351: prepariamoci a combattere per la salvezza dell'umanità!

Il nostro nemico non ha scampo: ormai gli siamo addosso!

Eliminare questi carri armati potrebbe non essere un gioco da ragazzi...

NEL futuro prospettato da *Echelon*, l'umanità è riunita sotto l'egida della Federazione Galattica, un'istituzione nata dalle ceneri di un impero disfattosi in seguito a terribili guerre civili.

L'incontro con i Velian, una razza che poi risulterà composta di nostri simili entrati in contatto con una tecnologia aliena durante il periodo di collasso dell'impero, dà vita a un periodo di collaborazione e scambio tecnologico, in cui prendono piede le stazioni Zero-T, capaci di collegare pianeti a enorme distanza. Dopo anni di convivenza, i Velian sferrano un poderoso attacco alla Federazione e noi, nei panni di un pilota cadetto della Federazione, saremo impegnati nella difesa planetaria contro le preponderanti forze nemiche.

L'azione di gioco si svolge su un mondo interamente scavato da enormi canyon, fiumi e laghi. Al comando di futuristici velivoli, perfetti incroci tra aerei ed elicotteri, potremo cimentarci in una lunga serie di missioni, che equivarranno a una rapida carriera tra i ranghi dell'esercito e a ottime opportunità di guadagnare qualche medaglia. Le sortite si suddivideranno in varie categorie, secondo lo scopo: operazioni di ricognizione, scorta, attacco, difesa delle installazioni e tante altre si avvicenderanno man mano che l'evoluzione della guerra lo richiederà. Talvolta, gli obiettivi stessi della missione varieranno nel corso dell'azione, per adattarsi a situazioni impreviste.

Va notato che non sono ammessi fallimenti: se non raggiungeremo lo scopo del nostro volo, dovremo ripeterlo prima di poter avanzare a quello successivo.

Di volta in volta, avremo a disposizione uno o più velivoli differenti tra cui scegliere e da armare a nostro piacimento; ciascun caccia avrà, infatti, caratteristiche peculiari che ne determineranno i punti di forza e le debolezze. Non aspettiamoci, quindi, che un bombardiere sia veloce e maneggevole o che un intercettore sia tanto lento da farsi sfuggire il proprio bersaglio.

Anche se sono previste svariate inquadrature del nostro caccia in volo, l'unica che dovremo usare durante gli scontri sarà quella dall'interno della cabina di pilotaggio. Avremo a disposizione numerosi indicatori, in modo da mantenere la situazione sotto controllo: disponibilità delle armi, posizione del nostro obiettivo o del bersaglio attualmente agganciato, distanza e identità delle unità alleate e nemiche presenti nell'area e stato del nostro mezzo sono solo alcune delle informazioni che ricaveremo con una semplice occhiata. E ne avremo bisogno, poiché gli scontri che ci aspettano saranno tutt'altro che facili.

L'impostazione del gioco, infatti, è poco orientata verso una vera e propria simulazione (lo dimostra la quantità dei nemici che talvolta ci troveremo ad affrontare), ma ciò non toglie che spesso un solo colpo ben piazzato da parte dell'artiglieria nemica sarà sufficiente a

UN PILOTA NON MOLTO AFFIDABILE

Spesso, quando il nemico è ancora lontano o abbiamo lunghe e monotone rotte da seguire fino a una determinata posizione, può tornare comodo attivare il pilota automatico e goderci il viaggio. Purtroppo, questa non sempre è una buona idea: incredibilmente, infatti, proprio il pilota automatico sbaglia ogni tanto a impostare la traiettoria del nostro aereo e ci manda dritti contro le rocce. Un errore che i programmatori avrebbero dovuto certamente evitare.

La navigazione notturna potrebbe essere un problema, se non avessimo questo comodo visore.

ARMATI FINO AI DENTI

Prima di ogni missione, dovremo scegliere e armare il nostro caccia. Talvolta, la scelta del velivolo sarà obbligata e anche quella degli armamenti si dimostrerà piuttosto ridotta, ma in genere i preparativi alla missione avranno un'incidenza molto alta sulle probabilità di successo della stessa.
Per aiutarci nella decisione, ci verranno fornite tutte le specifiche degli aerei e delle armi, disposte in comode schede tecniche, che ci aiuteranno a capire cosa ci servirà nello scontro imminente: se sapremo di dover combattere in angusti canyon, per esempio, portarci dei missili a ricerca potrebbe non essere una buona idea, mentre dovremo piuttosto preferire armi a corto raggio, ma molto veloci!

REQUISITI DI SISTEMA

Vediamo come gira *Echelon* sul nostro computer.

■ Sistema **PII 266, 64 MB RAM, Voodoo 2**

VERDETTO: Per sfidare i cieli senza troppi problemi, saremo costretti ad abbassare sensibilmente il livello dei dettagli grafici.

■ Sistema **AMD Athlon 600, 128 MB RAM, GeForce**

VERDETTO: L'unica cosa cui dobbiamo prestare attenzione è di non farci abbattere mentre ammiriamo il paesaggio!

I nostri sforzi sono stati ripagati con una magnifica esplosione.

Gli effetti di luce nei canyon sono semplicemente spettacolari.

costringerci a ripetere la missione. La nostra sopravvivenza sarà in buona parte dovuta all'abilità che dimostreremo nel condurre il caccia all'interno dei canyon, volando bassi per evitare radar e missili. Inutile dire, che questo ci porterà spesso e volentieri a mangiare la polvere.

Se verremo colpiti, i danni subiti dal nostro aereo saranno di differente entità. Grazie a un po' di fortuna, ce la caveremo con un semplice guasto temporaneo, altrimenti potremo arrivare a perdere parti più o meno cruciali del mezzo. Volando in squadriglia, quando finalmente il nostro grado ce lo consentirà, impartiremo anche comandi diretti agli altri piloti, che in genere si dimostreranno efficienti e veloci nell'eseguirli.

Uno dei punti di forza di *Echelon* è indubbiamente la veste grafica, curata e spettacolare. Fantastiche esplosioni illumineranno i cieli ogni qual volta uno dei nostri nemici cadrà sotto i nostri colpi e volare potrebbe rivelarsi piacevole anche senza dover combattere. Purtroppo, questo gioco non è privo di lati oscuri e

> **"Gli scontri che ci aspettano sono tutt'altro che facili!"**

l'assenza quasi totale di temi musicali è solo una delle pecche che possiamo notare in *Echelon*. Le missioni, a lungo andare, risultano un po' ripetitive ed essere costretti a ricominciare daccapo ogni qual volta anche uno solo degli obiettivi non viene raggiunto può essere frustrante, oltre a togliere realismo e fluidità alla trama. Da un punto di vista tecnico, inoltre, si verificano di tanto in tanto inconvenienti che minano la nostra esperienza di volo.

Capita, per esempio, che nel bel mezzo di uno scontro infuocato i messaggi delle unità alleate smettano di apparire sullo schermo, costringendoci a richiamare a video manualmente quanto detto per controllare l'evoluzione della situazione.

Soppesandone pregi e difetti, però, *Echelon* si rivela un buon gioco e, per quanto non particolarmente innovativo, capace di regalarci molte ore di divertimento.

GIOCHI COMPUTER

GMC IN BREVE

Echelon è:
- Coinvolgente
- Graficamente curato
- Ambientato nel futuro

Echelon non è:
- Particolarmente innovativo
- Privo di difetti
- Accompagnato da una buona colonna sonora

■ Casa **Bethesda** ■ Sviluppatore **Buka Ent.** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 51,12 L. 99.900** ■ Sistema Minimo **PII 266, 64 MB RAM, Scheda 3D** ■ Sistema Consigliato **Consigliato PIII 500, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB** ■ Acceleratori Grafici **Direct3D** ■ Multigiocatore **Internet, LAN** ■ Internet **http://echelon.bethsoft.com**

Un gioco coinvolgente, ma alcune pecche nella giocabilità e nella struttura delle missioni possono lasciare perplessi i piloti più incalliti.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	8

7

IN ALTERNATIVA...

I-War 2: Edge of Chaos, Lug 01, 8
Una spettacolare avventura spaziale, sullo sfondo di una Guerra d'Indipendenza.

Freespace 2, Dic 99, 9
Un gioco pieno di battaglie mozzafiato tra le stelle e scenari indimenticabili.

GENERE: AZIONE/AVVENTURA

FRANK HERBERT'S DUNE

Pianeta Dune. Harkonnen e Atreides si danno battaglia per il controllo del pianeta della Spezia. Tutto questo ci ricorda qualcosa...

La situazione peggiore in assoluto: questo Verme della sabbia ci ha quasi raggiunto!

Potremo ammirare da vicino questi veicoli a forma di insetto!

Sorprendendo i nemici alle spalle potremo batterli con assoluta certezza.

IMPOSTAZIONI PERICOLOSE

Una delle poche opzioni personalizzabili nel gioco è la cosiddetta "regolazione della visuale". Il nostro consiglio spassionato è quello di lasciarla disattivata. Inserendola, infatti, non potremo più gestire la telecamera virtuale con il mouse e *Dune* diventerà improvvisamente meno intuitivo.

IL ciclo fantascientifico ambientato attorno alle vicende del pianeta Dune ha ispirato innumerevoli realizzazioni, non ultima una miniserie televisiva alla quale questa avventura dinamica è dichiaratamente ispirata.

In questo gioco, ritroveremo le dinastie degli Atreides e degli Harkonnen, la prima vittima della seconda e ridotta ormai a pochissimi rappresentanti: Paul Atreides, il protagonista, e la madre Jessica, una potente mistica.

Nei panni di Paul dovremo diventare sempre più abili nel combattimento, convincere l'orgoglioso popolo dei Fremen a riconoscerci nel ruolo di leader e spezzare il predominio Harkonnen su Dune. Il nostro scopo finale è, in realtà, una rivoluzione totale della geografia di questo mondo desertico, ma solo il nostro impegno e soprattutto l'abilità di arrivare alla fine dell'avventura ci sveleranno se riusciremo o meno nei nostri intenti.

"La gestione del protagonista è semplice e intuitiva"

Il mondo del gioco è rappresentato in tre dimensioni, con un discreto utilizzo delle schede grafiche più recenti; sia gli ambienti chiusi, sia le vaste distese di sabbia del pianeta riescono a dare al giocatore una forte sensazione di coerenza, rendendolo partecipe, almeno per quanto riguarda le missioni, di un mondo realistico. La gestione del protagonista è molto semplice e intuitiva: possiamo muoverlo usando i tasti cursore, mentre al mouse è collegata la telecamera che decide l'angolo da cui osserviamo lo svolgersi dell'azione. Dopo pochi minuti di pratica, la combinazione dei due controlli diventa assolutamente naturale e scopriamo che muoverci tra i vari ambienti è semplicissimo.

La nostra rivalsa nei confronti degli Harkonnen è stata divisa in una dozzina di missioni da giocare in sequenza, ognuna indipendente dalle altre e affrontabile fino a quando non riusciremo a risolverla perfettamente. Prima di ogni azione, dovremo pianificare le nostre mosse nella base dei Fremen, la popolazione indigena di Dune, che all'inizio del gioco ci guarderà come un intruso di cui non è possibile fidarsi appieno, ma che, con il progredire dei nostri successi, ci riconoscerà in quanto incarnazione del mitico messia che dovrebbe liberarli dal

Il classico macchinario da distruggere per ottenere qualche vantaggio nel corso del gioco!

IL SISTEMA GRAFICO

Potremo giocare a *Dune* in varie risoluzioni, fino a una splendida 1600x1280, a patto di disporre di un computer abbastanza potente. Il sistema grafico è ben realizzato e le uniche incertezze sono rilevabili nelle intersezioni errate tra i solidi. Nell'immagine, infatti, possiamo vedere le gambe di un nemico che abbiamo eliminato spuntare da un muro.

giogo del potere esterno. Molti aspetti, forse troppi in verità, sono dati per scontati nella trama, e in diversi momenti troveremo citazioni di nomi e fatti di cui non sappiamo nulla, a meno che, ovviamente, non siamo degli appassionati della saga fantascientifica.

Anche senza conoscere i libri nel particolare, però, sarà possibile appassionarsi al gioco grazie a una storia dall'evoluzione lineare, ideata con attenzione ai particolari. Le missioni che dovremo risolvere non saranno lunghissime, ma la loro struttura ci costringerà a imparare la planimetria di basi e impianti nemici, alla ricerca delle stanze più importanti e delle strategie migliori per raggiungere gli obiettivi che, di volta in volta, saranno prefissati.

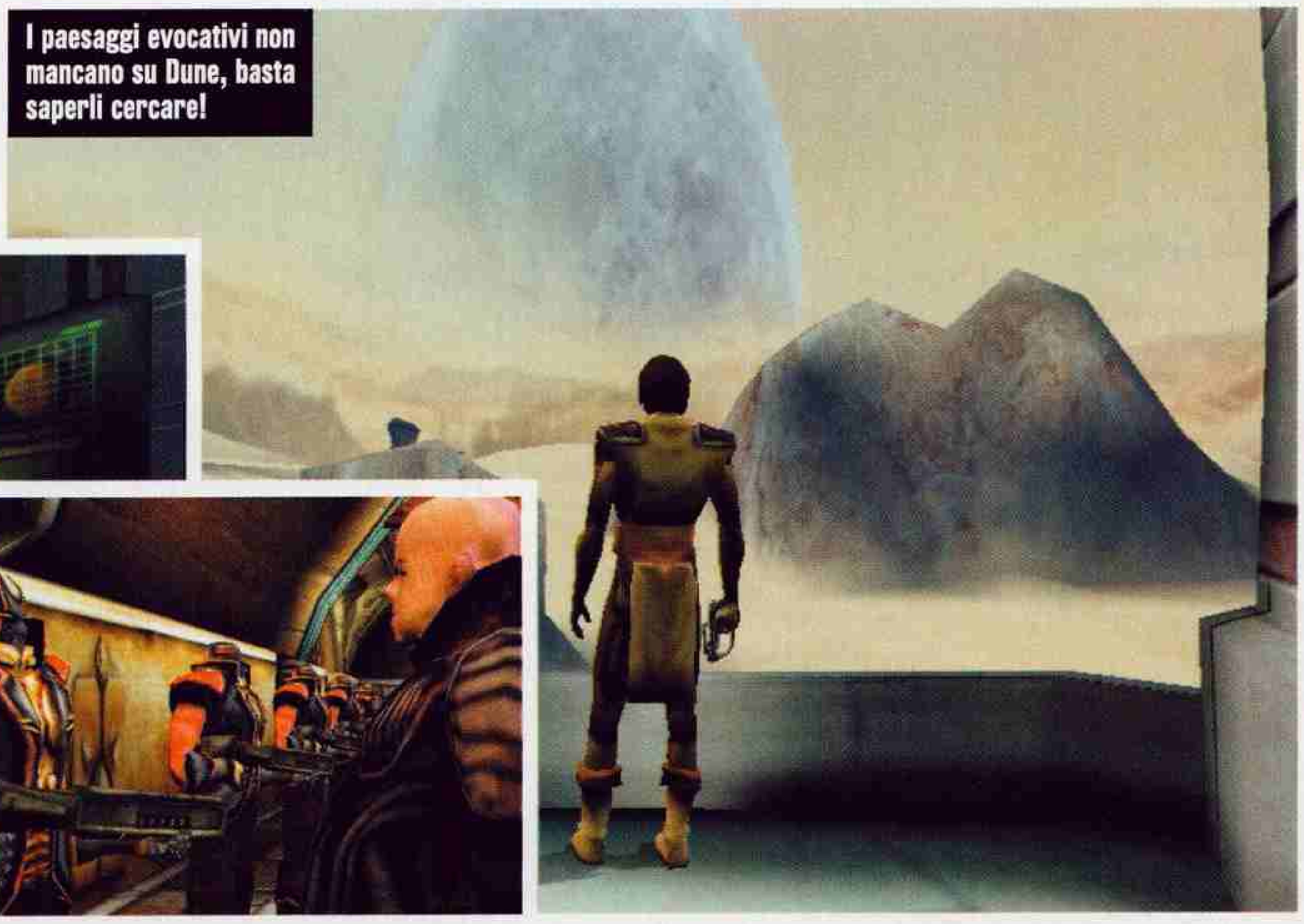
La struttura di *Dune*, con i personaggi principali presenti quasi sempre negli stessi luoghi, le animazioni ben realizzate, il comodo sistema di visualizzazione dei traguardi e un'atmosfera palpabile che caratterizza molte aree e sequenze, farà sì che ripetere un'azione a causa di un solo errore non sia troppo frustrante.

La tecnica di combattimento del protagonista, inoltre, privilegiando l'esplorazione e l'attacco a sorpresa alla distruzione di massa con armi improbabili e chiassose, è probabilmente una delle migliori caratteristiche di questo titolo.

Intendiamoci, il gioco non è esente da difetti e i più evidenti sono lo sviluppo a senso unico delle missioni e la fastidiosa impossibilità di interrompere le conversazioni dei personaggi, lunghe e un po' noiose quando ascoltate parecchie volte. In merito, ci consoli sapere che *Dune* è stato interamente localizzato in italiano, sottotitoli e dialoghi compresi. GIOCHI COMPUTER

LA VOCE

Paul combatte con uno stile singolare, che lo rende in grado di sopraffare qualsiasi avversario se colto di sorpresa. Questa particolarità ci spinge ad agire con accortezza, piuttosto che lanciarci in una serie di attacchi violenti, aggiungendo parecchia classe al gioco. La tecnica segreta di Paul è però la Voce, utilizzabile solo quando Paul è in reale pericolo di vita, e con cui può rendere inoffensivo praticamente chiunque! Stiamo attenti a non abusarne, essere continuamente sul punto di morire non è la strategia ideale per vincere le battaglie.



I paesaggi evocativi non mancano su Dune, basta saperli cercare!

Questa passerella è sospesa a centinaia di metri d'altezza ed è il posto ideale per una sala di controllo.

GMC IN BREVE

Dune è:
- Evocativo
- Strategico
- Ricco di atmosfera

Dune non è:
- Solo per chi ha letto i libri
- Un gioco d'azione pura
- Realizzato in fretta

■ Casa Cryo ■ Sviluppatore Widescreen Games ■ Distributore Microids ■ Telefono 02/34592392 ■ Prezzo € 46,42 L. 89.900 ■ Sistema Minimo PII 350, 64 MB RAM, 550 MB HD ■ Sistema Consigliato PIII 500, 128 MB RAM, 550 MB HD ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore No ■ Internet http://dune.cryogame.com

Una realizzazione che ben si adatta alla serie televisiva, forse un po' lineare, ma degna di considerazione anche da parte dei non appassionati al genere.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	6

6

IN ALTERNATIVA...

Blair Witch: Coffin Rock, Dic 00, 8
Un'avventura intrisa di atmosfere inquietanti e ispirata al celebre film.

Tomb Raider Chronicles, Feb 01, 7
Il capostipite delle avventure dinamiche in tre dimensioni, nel suo più recente episodio.

T3 LA RIVISTA PER GLI APPASSIONATI DELLE TECNOLOGIE E DELLE NOVITÀ DEL FUTURO!

È una pubblicazione future media italy

Media with passion

IN EDICOLA L'APPUNTAMENTO CON IL FUTURO

GENERE: SIMULAZIONE DI OTTOVOLANTI

TWISTER
UNA SFIDA DA BRIVIDO

Costruire una montagna russa è ora un'impresa alla portata di tutti.

Con *Twister* disegnare percorsi complessi è un gioco da ragazzi.

Potremo concepire montagne russe d'ogni genere (con struttura in legno, di metallo o sospese) e forma.

LA riapertura estiva dei parchi tematici è ancora lontana ma, grazie al nostro computer, potremo presto riassaporare l'emozione di un giro sulle montagne russe. *Twister Una Sfida da Brivido* ci permette, infatti, di progettare, costruire e, soprattutto, percorrere otto volanti d'ogni genere e forma.

Ancor prima che un videogioco, *Twister* è un vero e proprio strumento di progettazione che, pur senza mai risultare complicato, consente a chiunque di erigere la propria montagna russa dei sogni. Certo, dovremo saper far convivere la nostra rotaia sospesa con le più elementari leggi fisiche ma, in linea di massima, non occorrerà affatto possedere una laurea in ingegneria per veder il nostro trenino compiere evoluzioni mozzafiato.

Ad ogni modo, gli stimoli per impegnarsi nell'elaborazione di una struttura complessa non mancano di certo. Oltre alla modalità di costruzione libera, in cui daremo sfogo alla nostra fantasia, *Twister* offre anche diverse "missioni" in cui ci dovremo ultimare delle montagne russe incomplete, perseguendo obiettivi specifici come un determinato numero di giri della morte, limiti di accelerazione gravitazionale o percorsi imposti da simbolici anelli sospesi.

"*Twister* è un vero e proprio strumento di progettazione"

Una volta completato il circuito, potremo prendere posto sulle carrozze e goderci un giro. Un'opportunità sicuramente entusiasmante all'inizio, ma sempre meno allettante col passare del tempo, proprio per il ruolo passivo a cui viene relegato il giocatore. Ben più divertente è costruire un otto volante tutto nostro, scegliendo tra quattro diverse ambientazioni, tre tipi di montagne russe e un'ampia gamma di oggetti decorativi. Potremo sviluppare la nostra rotaia sui verdi prati di un paesaggio montano, tra fiumi di lava e stalattiti di una grotta sotterranea o, addirittura, nello sconfinato spazio siderale.

Un'ambientazione più scarna (un cubo tanto futuristico, quanto spoglio) è invece a disposizione di chi volesse concentrarsi esclusivamente sul tracciato.

In definitiva, però, l'impressione che ci siamo fatti dopo aver giocato a lungo con *Twister* è che questo titolo sia tecnicamente ben fatto, ma anche caratterizzato da un modello di gioco piuttosto limitato, che potrebbe finire con lo stancare il giocatore anzitempo.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GMC IN BREVE

Twister Una Sfida da Brivido è:
- **Graficamente curato**
- **Migliorabile**
- **Un'esperienza virtuale**

Twister Una Sfida da Brivido non è:
- **Difficile**
- **Una simulazione realistica**
- **Ispirato a parchi realmente esistenti**

■ Casa Disney Interactive ■ Sviluppatore Imagineering ■ Distributore Halifax ■ Telefono 02/413031 ■ Prezzo € 41,26 - L.79.000 ■ Sistema Minimo PII 333, 32 MB RAM, 64 MB HD, Scheda 3D con 8MB ■ Sistema consigliato PII 400, 128 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.ultimateridegame.com

IN ALTERNATIVA...

Roller Coaster Tycoon, Giu 99, 7
Per chi vuole gestire un intero parco dei divertimenti.

Theme Park World, Feb 00, 7
Dedicato a chi vuole costruire un parco e provarne le varie attrazioni.

***Twister* offre un modello di gioco piuttosto limitato, ma si rivela ideale per chi vuole erigere il proprio ottovolante privato.**

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	5

6

GENERE: SIMULATORE DI VOLO

COMANCHE 4

L'elicottero invisibile è di nuovo in azione.

I canyon sono un nascondiglio ideale per il nostro elicottero.

Non lasciamoci ingannare dall'aspetto di questo yatch, le minacce per il nostro Comanche si possono nascondere ovunque.

TECNICHE DI COMBATTIMENTO

L'elicottero è un bersaglio estremamente vulnerabile nella guerra contemporanea, poiché più lento e meno agile degli aerei da caccia, senza peraltro la possibilità di operare ad alta quota. Dato che un solo missile SAM può distruggere il Comanche, sarà necessario adottare precise modalità di ingaggio degli avversari. Di primaria importanza è il volo rasoterra: un sistema di guida automatico permetterà, a velocità non elevate, di seguire il profilo del terreno. In secondo luogo, colline e boschi possono rivelarsi ottimi nascondigli da cui lanciare rapide sortite mordi e fuggi. Da non trascurare nemmeno il proprio compagno di squadriglia, al quale si potranno dare ordini dettagliati: agire in coppia è spesso la chiave della vittoria.

DOPO ben tre simulazioni dedicate ad aerei da caccia quali i letali F-16, F-22 e MiG-29, gli sviluppatori di Novalogic tornano all'antica passione per l'elicottero da combattimento Boeing-Sikorsky RAH-66 Comanche, quanto di più sofisticato la tecnologia statunitense possa mettere a disposizione dei propri piloti.

La tecnologia impiegata nella realizzazione di questo velivolo è talmente evoluta, infatti, che l'apparecchio non sarà di fatto operativo fino al 2006.

Comanche 4 permetterà comunque di testare in anticipo le potenzialità di questa autentica meraviglia, gettandosi fin da subito nell'azione senza impazzire troppo ai controlli. Lo stile dei programmatori californiani è percepibile fin dalle opzioni iniziali: selezionando una delle sei campagne a disposizione, si verrà catapultati direttamente nella zona d'operazioni, pronti al decollo.

Non sarà quindi possibile studiare a tavolino la missione, analizzando la mappa e le difese nemiche; semplicemente, verranno indicati gli obiettivi generici di ciascuno scenario, anche se durante il volo giungeranno spesso nuove e dettagliate istruzioni, mentre apposite piste d'atterraggio permetteranno di personalizzare il

proprio armamento. Si tratta di una precisa scelta di giocabilità, in grado di coinvolgere immediatamente anche i piloti da scrivania meno smaliziati, confermata dalla gradevole interfaccia utente. La schermata principale mostra,

"Il sistema grafico è un autentico gioiello"

infatti, una visione in soggettiva del campo di battaglia, sebbene sia possibile, ma meno pratico, osservare l'azione alle spalle dell'elicottero; ogni dettaglio relativo alla posizione del nemico, all'armamento in uso e ai danni strutturali sarà visualizzata, per così dire, in sovraimpressione, proprio come nel sistema incluso nell'elmetto dei piloti, denominato HMD. Volare sul Comanche è solo apparentemente un gioco da ragazzi. L'impressione iniziale è proprio quella di guidare un giocattolo costoso, grazie ai fluidi controlli via mouse; a complicare le cose contribuiscono, naturalmente, le truppe nemiche.

La maggior parte delle missioni prevede delicate incursioni in aree ben difese, alla ricerca, per esempio, di complessi industriali segreti; il Comanche è stato non a caso progettato proprio per operazioni furtive, ma la sua sofisticata tecnologia non è sufficiente a contrastare la tenace restistenza dell'Intelligenza Artificiale. Postazioni di missili terra-aria SAM, semoventi antiaerei Shilka, elicotteri Hind, persino i temibili MiG-29 Fulcrum tenteranno in

UN PICCOLO ARSENALE VOLANTE

Il Boeing-Sikorsky RAH-66 Comanche nasce come elicottero leggero da ricognizione, armato di una mitragliera a tre canne da 20 millimetri, oltre a una varia dotazione di missili Hydra, Stinger e Hellcat. La sua linea e i materiali impiegati nella costruzione sono stati espressamente progettati per rendere il Comanche invisibile ai radar; persino gli armamenti possono essere stivati all'interno della fusoliera, in modo da rendere il profilo dell'elicottero ancora più compatto. Tra la strumentazione disponibile troviamo anche un sistema di rilevamento satellitare del nemico.

Anche un paradiso tropicale può nascondere molteplici minacce.

Uno Stinger si dirige a Mach 2 verso il bersaglio.

Fare da scorta agli spostamenti del presidente non è certo un compito rilassante.

tutti i modi di intercettare il troppo spesso solitario volo del Comanche. Sarà quindi indispensabile volare rasoterra, cercando di aggirare le postazioni missilistiche, e quando ciò non fosse possibile, colpire prima di essere colpiti. Gli scontri si rivelano davvero spettacolari: ingaggiare un duello aereo con gli apparecchi nemici, sfrecciando fra i traccianti della contraerea, è un'esperienza esaltante. Gran parte del merito va naturalmente al sistema grafico di *Comanche 4*, un autentico gioiello.

I paesaggi risultano realistici, con morbidi rilievi, raggiungendo il massimo impatto visivo negli scenari costieri: il gioco di riflessi degli atolli e delle imbarcazioni, gli spruzzi sollevati dalle raffiche in acqua, gli effetti di illuminazione contribuiscono a creare uno scenario tropicale affascinante. Meno varie, in rapporto, risultano le aree dell'entroterra; ma anche in questo caso si possono apprezzare città, linee ferroviarie e aeroporti, senza dimenticare il realistico tappeto erboso visibile a bassa quota.

L'atmosfera creata dai combattimenti è a dir poco cinematografica: dalle scie dei missili alle roboanti esplosioni, l'impatto grafico è finalizzato alla massima spettacolarità. I modelli di strutture, uomini e mezzi non sono all'altezza dello scenario, ma la distanza da questi elementi spesso è tale da non rendere necessario un livello di dettaglio maniacale, come in altri titoli (per esempio *Operation Flashpoint*).

Eppure, nonostante queste ineccepibili referenze, *Comanche 4* tradisce una rappresentazione delle caratteristiche di volo semplicistica, appena stemperata dalla possibilità di modificare le impostazioni del rotore; l'azione è frenetica e appassionante, le missioni sono varie e originali, ma la mancanza di una vera e propria campagna dinamica si fa sentire; inoltre, l'ambientazione complessiva non riesce a creare quella sensazione di allarme che regna in stato di guerra.

Ciò nonostante, non c'è dubbio che *Comanche 4* nasca soprattutto come titolo d'azione: gli appassionati della veterana serie di Jane's *Longbow*, dedicata all'elicottero Apache, potrebbero trovarlo troppo "leggero", sottovalutando però, un prodotto coinvolgente.

GIOCHI COMPUTER

GMC IN BREVE

Comanche 4 è:
- Spettacolare
- Semplice da padroneggiare
- Graficamente superbo

Comanche 4 non è:
- Profondo
- Originale
- Un simulatore in senso stretto

■ Casa Novalogic ■ Sviluppatore Interno ■ Distributore Ubi Soft ■ Telefono 02/833121 ■ Prezzo € 46,43 L. 89.900 ■ Sistema Minimo PII 450, 128 MB RAM, 250 MB su HD, Scheda 3D da 16 MB ■ Sistema Consigliato PIII 700, 256 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore Internet ■ Internet www.novalogic.com

Un'alternativa spettacolare a ben più rigorosi simulatori. L'accento posto sull'azione immediata potrebbe, però, deludere gli appassionati.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	7	7
SONORO	7	LONGEVITÀ	7	

IN ALTERNATIVA...

Apache-Havoc, Mar 99, 8
Le alternative statunitense e russa al combattimento tra elicotteri.

Jane's Combat Longbow 2, Feb 98, 9
La simulazione elicotteristica di riferimento per gli amanti del genere.

GENERE: SIMULAZIONE DI SOMMERGIBILE

SILENT HUNTER 2

Il seguito di uno dei simulatori più acclamati di tutti i tempi sta a galla, malgrado tutto...

Nella sala macchine possiamo gestire con un clic le manovre del sommergibile: velocità, rotta e profondità.

Il ricchissimo database presente nel gioco contiene quasi tutte le navi da guerra e da carico che parteciparono alle operazioni nel teatro europeo.

PER CHI VUOLE IMMERGERSI DI PIÙ

La più completa e interessante monografia in italiano sull'epopea dei sommergibili tedeschi durante la Seconda Guerra Mondiale è "I Lupi e l'Ammiraglio", di Wolfgang Frank, edito da Baldini & Castoldi. È un volume esauriente, scritto da uno storico tedesco quindici anni dopo la fine della guerra, ma molto difficile da trovare.

SE nel mondo dei videogiochi esistesse il "premio sopravvivenza", *Silent Hunter 2* (*SH2* d'ora in poi) lo vincerebbe per acclamazione.

Passato attraverso un cambio di sviluppatore in corsa, ben due bancarotte delle società che avrebbero dovuto distribuirlo e alla crisi generale del settore dei simulatori, questo titolo di SSI dedicato ai sommergibili tedeschi della Seconda Guerra Mondiale approda finalmente sugli scaffali – ed è bene dire subito che il prodotto finito mostra tutti i segni sia delle sue traversie, sia dei titanici sforzi che il team di sviluppo ha compiuto affinché non morisse prematuramente.

SH2 è, infatti, una incredibile combinazione di accuratezza storica, atmosfera, occasioni mancate, scelte di progettazione superficiali, scarsa rifinitura e, in definitiva, cose fatte benissimo in parte rovinate da un'evidentissima fine dei fondi di sviluppo verso il termine del lavoro.

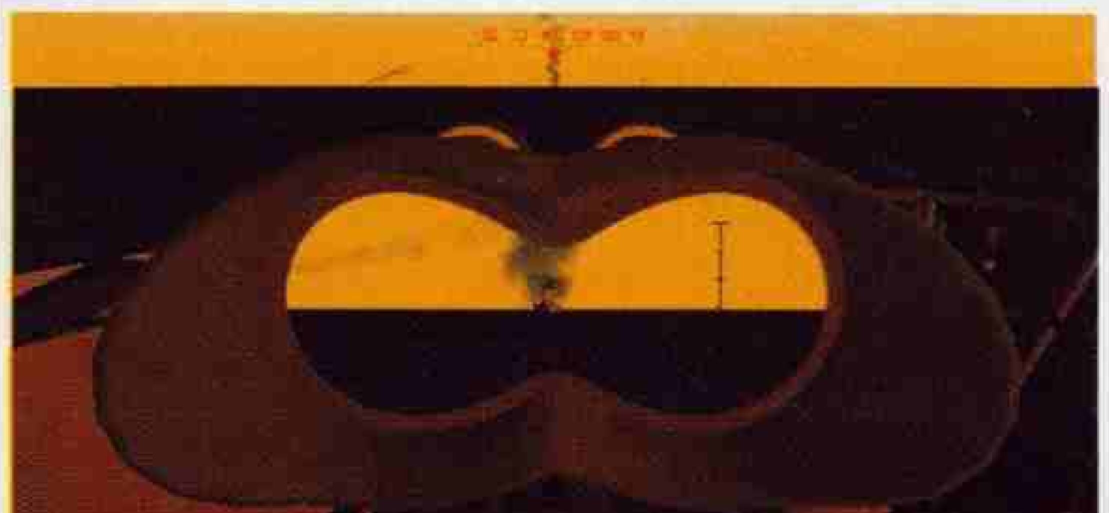
Il gioco ricostruisce l'epopea degli U-Boat, i sommergibili tedeschi che durante il secondo conflitto mondiale quasi costarono agli Alleati la vittoria, con la loro interdizione delle linee di collegamento tra Europa e America nell'Oceano Atlantico. Il titolo ci permette di rivivere le imprese dei coraggiosi equipaggi di questi mezzi affascinanti attraverso una serie di scenari, una modalità "campagna", un generatore di scenari casuali e un editor che mette a nostra disposizione gli strumenti necessari per creare missioni personalizzate. Tutti i principali modelli si sommergibili tedeschi sono stati ricostruiti, dai primitivi "Modello II" ai letali "Modello XXI" di fine guerra – varianti incluse.

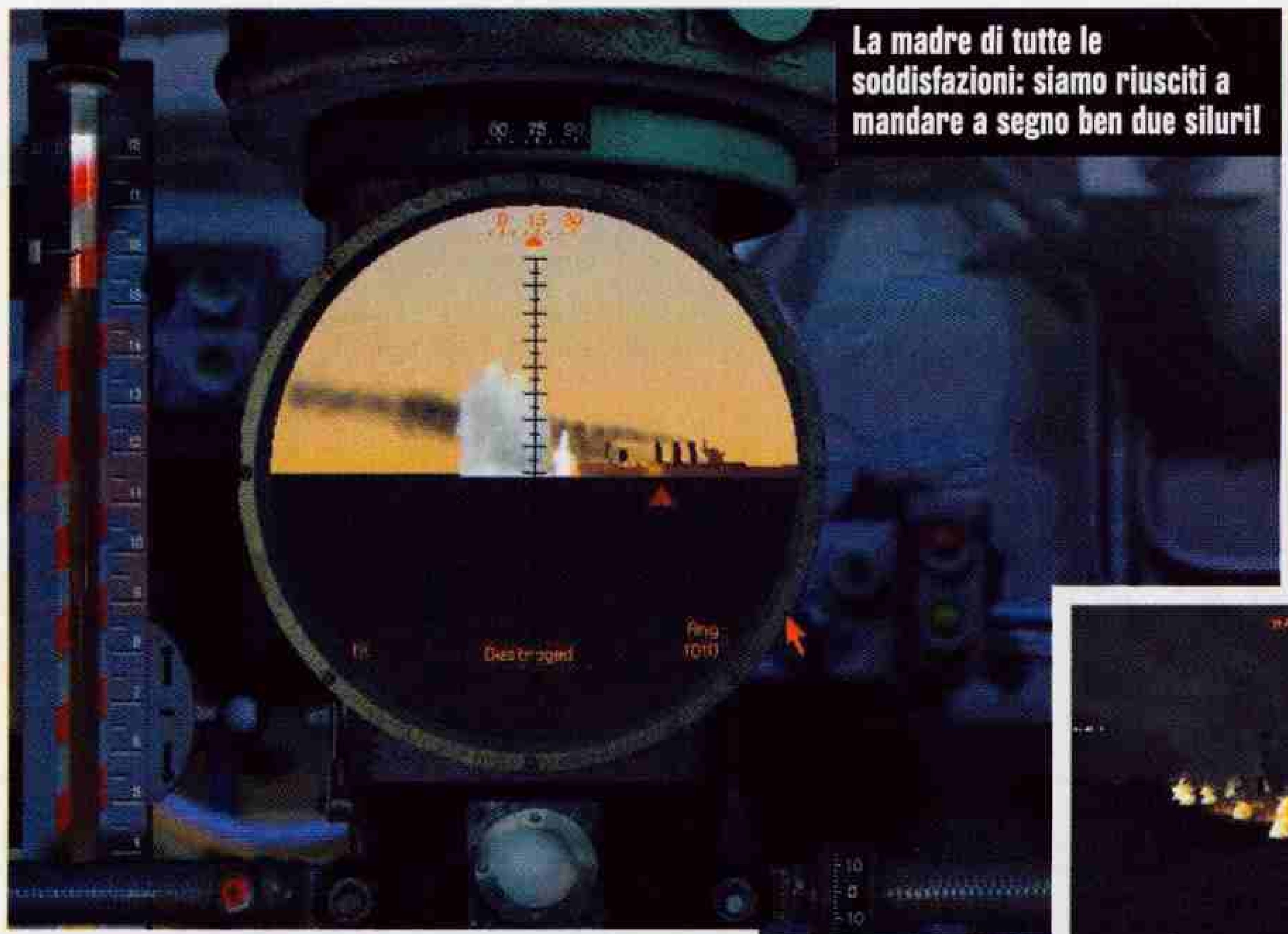
Il comando del nostro U-Boat avviene attraverso una serie di "stazioni", che ricostruiscono realisticamente le diverse postazioni della nave: il periscopio, la sala motori, la sala idrofoni, i tubi lanciasiluri, la torretta, il cannone antiaereo, la mappa di navigazione e così via, mentre pannelli "riassuntivi" possono essere fatti apparire ai lati dello schermo, in modo da inviare rapidamente gli ordini principali (variazioni di velocità, rotta e profondità) a prescindere dalla stazione in cui ci troviamo.

Iniziato il gioco, il primo aspetto che ci colpisce è l'accuratezza della ricostruzione storica, resa ancora più vivida dal magnifico impatto sonoro. Occorre giocare a *SH2* per capire le emozioni provocate dagli scricchiolii dello scafo in immersione, dal rumore delle eliche di un cacciatorpediniere che ci passa sopra la testa, dallo snervante "ping" del sonar nemico, dal cupo risuonare delle cariche di profondità mentre queste scoppiano sempre più vicine e noi non possiamo fare altro che pregare...

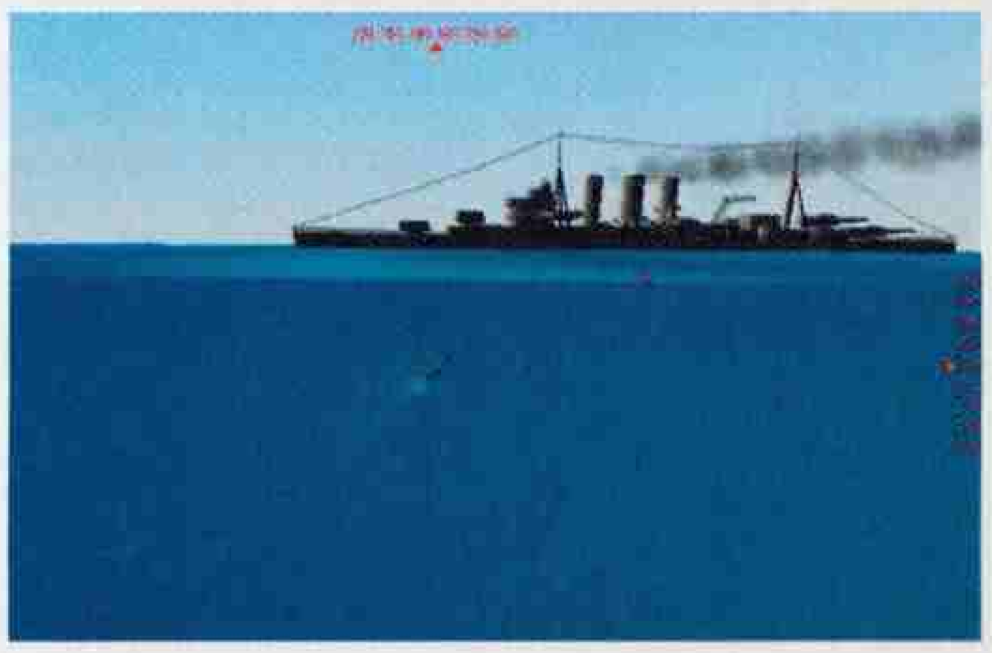
La struttura di ogni missione, in sé, appare purtroppo abbastanza ripetitiva. Ricevuti via radio gli ordini di combattimento, cerchiamo di manovrare il più silenziosamente possibile per portarci nella posizione migliore per lanciare i nostri siluri contro le navi nemiche (in teoria dovremmo eseguire da soli i calcoli necessari affinché le torpedini intercettino il bersaglio, ma in realtà è più comodo e immediato lasciare questo compito al nostro

Le singole aree utilizzano la griglia di coordinate della Kriegsmarine.



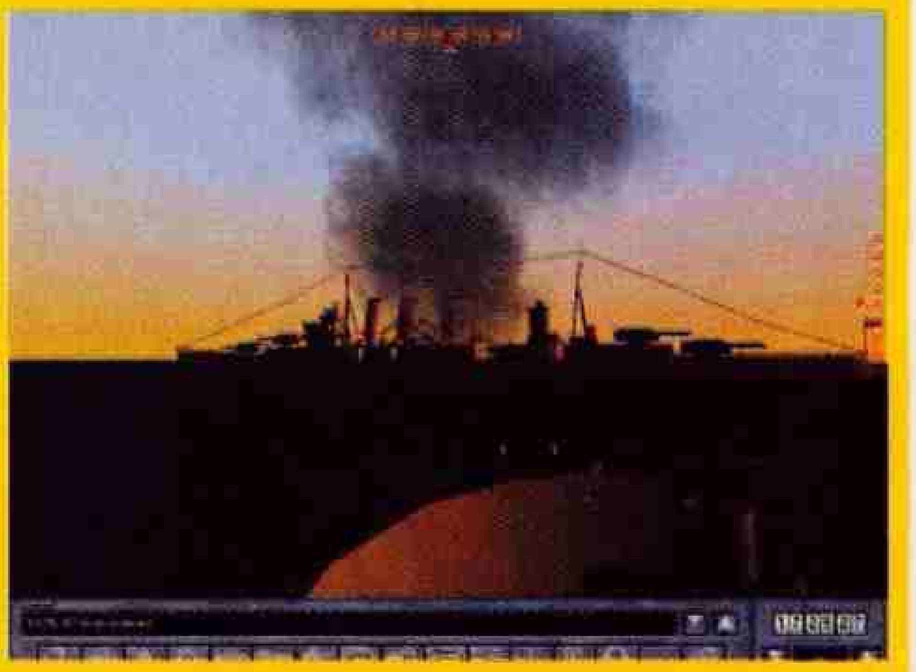


La madre di tutte le soddisfazioni: siamo riusciti a mandare a segno ben due siluri!



Nella postazione di controllo degli idrofoni troveremo la ruota per modificare manualmente la direzione di ascolto degli stessi.

RIFORNIMENTI IN MARE



Siamo alla ricerca di modifiche, nuova grafica, o nuove missioni e campagne per il nostro *Silent Hunter 2*? Due sono i siti irrinunciabili: **www.subsim.com** è dedicato a tutto ciò che si muove sotto l'oceano digitale, con recensioni, anteprime, possibilità di scaricare file e un forum in cui appaiono anche i progettisti del gioco. All'indirizzo **sosenkas.com/sh2/**, invece, troveremo una pagina ottimamente organizzata e completamente dedicata alle espansioni per questo simulatore.

equipaggio, gestito dal computer). Una volta fatto ciò è ora di scappare, mentre le navi di scorta ci inseguono senza sosta, sferzando l'acqua con i loro sonar e bombardandoci con le letali cariche di profondità – letalissime, a dire il vero, dal momento che i progettisti hanno purtroppo cercato di rimediare alle carenze dell'Intelligenza Artificiale potenziando in modo poco realistico l'effetto di tali ordigni (un altro dei punti deboli del gioco).

La modalità campagna (o "carriera") consiste in una serie di missioni collegate, che conducono il giocatore attraverso tutta la guerra, passando per i principali teatri del conflitto. Le missioni sono fisse, e non vi è alcuna traccia di elementi realmente "dinamici" nel gioco (sebbene in ogni missione vi siano elementi casuali che variano ogni volta). Inoltre, gli obiettivi minimi di ogni azione devono essere completati per passare alla successiva, e in ciò risiede la grande debolezza di *Silent Hunter 2*. Innanzitutto, la prima volta che si gioca una sortita, ogni avvenimento e ogni scoperta saranno inattesi e causa di tensione, ma a qualsiasi tentativo successivo il nostro scopo diventerà meramente quello di "battere il computer", applicando ciò che si è appreso sulla situazione tattica e sul comportamento del nemico durante le prove precedenti. Tale comportamento, inoltre, appare spesso pre-programmato, con avversari che eseguono ciecamente le loro istruzioni, magari continuando a pattugliare un certo tratto di mare anche se noi ci siamo manifestati da tutt'altra parte.

Un fatto ancora più grave è che alcuni opzioni di realismo, come quella di siluri che non esplodono a causa di problemi meccanici, non hanno senso all'interno della campagna. Immaginiamoci di compiere una manovra di avvicinamento perfetta al

"Un titolo dalle enormi potenzialità"

convoglio e di lanciare una salva di quattro torpedini contro i nostri obiettivi: tre non esplodono, le scorte ci costringono a fuggire ed ecco che la missione è fallita.

Nella realtà, il risultato sarebbe stato un capitano deluso, ma motivato a rifarsi nella missione successiva; nel gioco, invece, non possiamo fare altro che ricaricare e ripetere tutto da capo – questa volta togliendo l'opzione dei siluri mal funzionanti.

In definitiva, *SH2* appare quasi come una Ferrari intorno alla quale sia stata però costruita una pista da go-kart. L'accuratezza, l'atmosfera e la cura per i particolari profuse nel simulatore sono di primissima qualità, ma lo scarso numero di ambientazioni e le debolezze della campagna lasciano solo il generatore di scenari casuali a sorreggere la varietà e la longevità del gioco – un po' poco. Basta notare come l'immensa mappa, che ricostruisce ogni parte del mondo in cui gli U-Boat eseguirono missioni (Caraibi e Oceano Indiano inclusi), venga sfruttata dal programma solo in minima parte.

Due fattori, però, fanno ben sperare per il futuro: l'entusiasmo degli appassionati (che su Internet stanno già pubblicando nuove missioni costruite con l'editor, Mod e aggiustamenti al realismo) e l'annunciato *Destroyer Command*, che riprodurrà le battaglie a bordo del nemico numero uno dei sommergibili: il cacciatorpediniere.

Non ci resta, quindi, che attendere l'uscita di quest'ultimo titolo, che aggiungerà la modalità multigiocatore a *SH2* permettendo sia attacchi "a branco di lupi", sia di partecipare a scontri in Rete tra sommergibili e unità di superficie. GIOCHI COMPUTER

GMC IN BREVE

Silent Hunter 2 è:
- **Un simulatore ricco di atmosfera**
- **Storicamente accurato**
- **A tratti ripetitivo**

Silent Hunter 2 non è:
- **Longevo**
- **Dotato di una buona Intelligenza Artificiale**
- **Ricco e completo come *SH1***

■ Casa **SSI** ■ Sviluppatore **Ultimation** ■ Distributore **Ubi Soft** ■ Telefono **02/833121** ■ Prezzo **€ 41,26 L. 79.900** ■ Sistema Minimo **PIII 450, 64 MB RAM, Scheda 3D** ■ Sistema Consigliato **PIII 733, Scheda 3D, 128 MB RAM** ■ Acceleratori Grafici **Direct3D** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **www.silenthunterii.com**

Un simulatore di sommergibile di prim'ordine, rovinato dalla scarsa longevità e da alcune discutibili scelte di progettazione. Speriamo nelle evoluzioni del prodotto.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	7
SONORO	8	LONGEVITÀ	5

6

IN ALTERNATIVA...

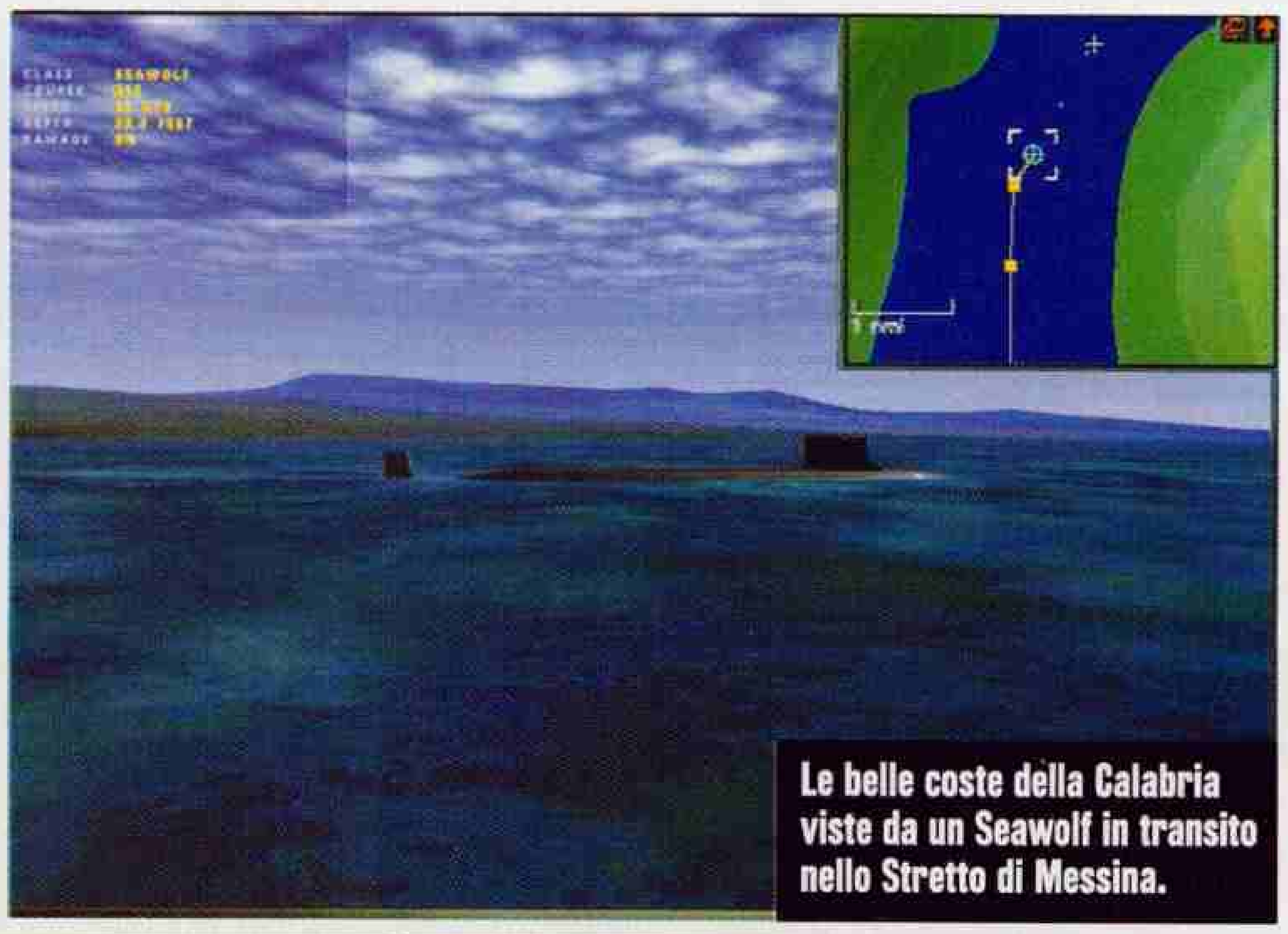
Sub Command, Gen 02, **8**
Il simulatore di tre sottomarini nucleari. Più completo di *SH2*, ma anche più "freddo".

Panzer Elite, Gen 00, **8**
Pilotiamo dei carri armati durante il secondo conflitto mondiale, in un titolo d'atmosfera.

GENERE: SIMULAZIONE DI SOTTOMARINO

SUB COMMAND

Silenziosa e letale, si riapre la stagione della caccia sotto gli oceani.



Le belle coste della Calabria viste da un Seawolf in transito nello Stretto di Messina.

La strumentazione del Seawolf è interamente digitale. Qui vediamo la camera di manovra principale.

MISSIONI E CAMPAGNA

***Sub Command* presenta 23 missioni singole e una "campagna" che consiste di 14 missioni collegate (da giocare in ordine, ma dove i risultati di una missione influenzeranno in parte la situazione in quella successiva). La campagna è, inoltre, la stessa per i tre sottomarini, ma ovviamente, in base a quello che sceglieremo, vedremo la situazione da un punto di vista diverso – russo con l'Akula, americano con il 688i e il Seawolf!**

GLI appassionati di simulazioni militari ricorderanno *688i*, il simulatore di sottomarino nucleare pubblicato nel 1997 dalla Electronic Arts.

Sonalyst, la società canadese responsabile di quel capolavoro, presenta oggi *Sub Command* (*SC* per i marinai da scrivania), che di *688i* è il seguito diretto. Quattro anni di lavoro messi, come vedremo, eccezionalmente a frutto.

SC simula tre sottomarini moderni: il classico 688i, l'evoluto Seawolf e il russo Akula, ognuno riprodotto nei minimi dettagli. Mentre il Seawolf è, sostanzialmente, una versione migliorata del Los Angeles, l'Akula è più spartano, abbastanza rumoroso e munito di sensori meno sofisticati, ma capace, con i suoi otto lanciasiluri interni e sei esterni, di puntare quattordici bocche da fuoco contro il bersaglio. A prescindere dalla classe, ogni sottomarino è, essenzialmente, un gigantesco dispositivo di ascolto, il cui compito è starsene immerso e raccogliere informazioni sull'area di mare che lo circonda e su coloro che vi transitano.

Le onde sonore emesse dalle loro eliche si trasmettono nell'acqua, e possono essere individuate dal più importante degli strumenti in dotazione al battello: il "sonar passivo" – una sorta di sofisticatissimo orecchio elettronico capace di distinguere un incrociatore dal rumore di fondo dell'oceano circostante. Naturalmente, il sonar passivo può indicare la direzione generica dalla quale proviene un contatto, ma poco altro, ed è a questo punto che interveniamo noi.

> **"Comprende le mappe oceanografiche del mondo intero"**

Mettendo insieme dati come i rilevamenti successivi, il rumore specifico delle eliche confrontato con la vasta banca dati del computer di bordo, e le variazioni dell'intensità del suono emesso, possiamo iniziare a stabilire la natura del bersaglio, la sua velocità e la sua rotta, in un vero e proprio rompicapo logico da risolvere.

Quando questi elementi sono stati determinati (si spera correttamente), siamo in possesso di una "soluzione di tiro", che può essere inviata a una delle armi di bordo (come un missile o un siluro) per dirigerla sul bersaglio. Ovviamente, una soluzione di tiro sballata può condurre a un attacco fallito e alla successiva replica da parte del nemico.

Moltiplichiamo questo problema per la moltitudine di contatti amici, ostili e neutrali che transitano in un dato tratto di oceano in una situazione di conflitto, e capiremo perché la vita del comandante di un sottomarino è così interessante e complicata.

Fortunatamente, in *SC* è presente l'opzione di lasciare al nostro equipaggio il laborioso compito di identificare e seguire i contatti, consentendoci così di concentrarci sul comando del sottomarino.

Rispetto al suo predecessore, *SC* introduce molti elementi, primo tra tutti le operazioni tra i ghiacci polari, dove la confusione causata dagli echi degli iceberg che si scontrano è aumentata dal pericolo di andare a sbattere contro uno di essi.

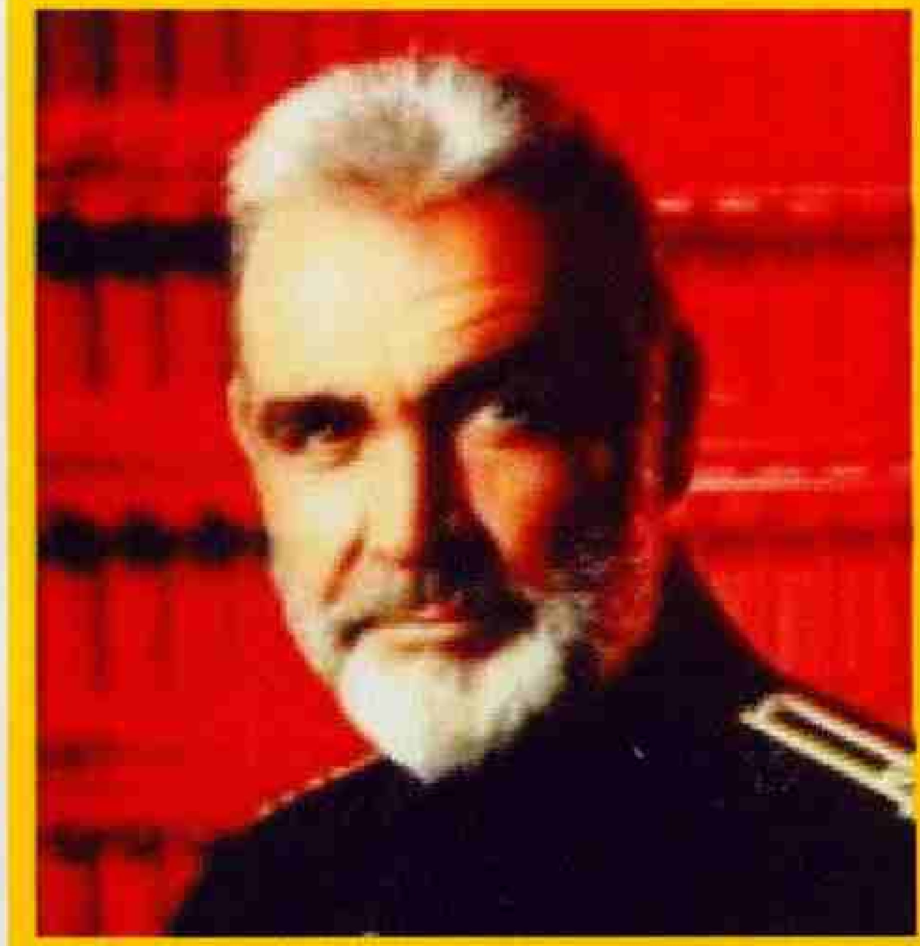
I sensori, inoltre, sono rappresentati con più accuratezza rispetto a *688i*: il gioco modella condizioni acustiche anomale,

In caso di pioggia o scarsa visibilità possiamo sempre utilizzare l'intensificatore di luce.

FILM NUCLEARI

CACCIA A OTTOBRE ROSSO

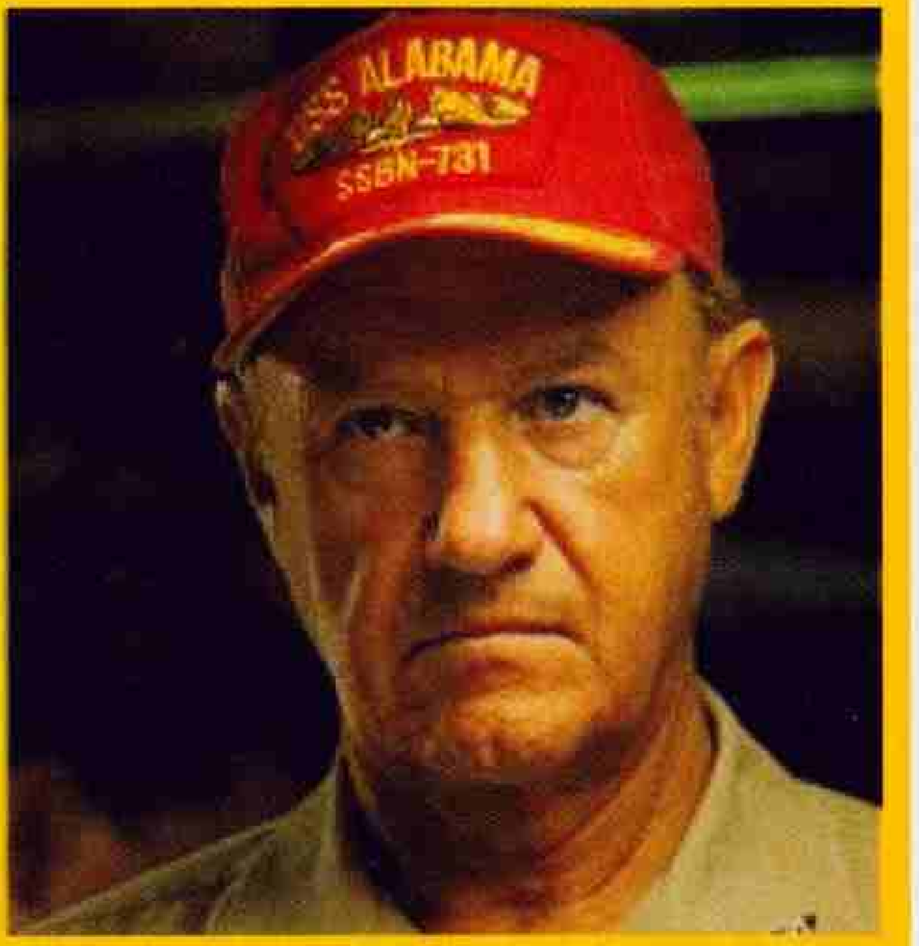
Tratto dal romanzo di Tom Clancy, questo bellissimo film non è molto accurato dal punto di vista del realismo, ma ha presentato i sottomarini nucleari all'immaginario moderno.
Sean Connery è il comandante russo che vuole disertare con tutto il suo sottomarino, Alec Baldwin l'agente americano che deve aiutarlo a sfuggire all'inseguimento dell'intera Flotta Rossa. Due ore senza un attimo di pausa.



"Curioso, un comandante di sottomarino nucleare che legge libri sulla fine del mondo"

ALLARME ROSSO

Un movimento separatista russo vuole lanciare missili nucleari contro gli USA, e i sottomarini statunitensi vengono inviati per distruggerli prima che ciò avvenga. Ma si perdono le comunicazioni con la terraferma e a bordo dell'USS Alabama scoppia un ammutinamento, quando il secondo ufficiale (Denzel Washington) dissente con il comandante (Gene Hackman) sulla necessità di attaccare anche senza conferma dal comando. Tesissimo e pieno di spunti di riflessione.



"A mio modesto parere, nell'era nucleare il vero nemico è la guerra stessa"

come quelle causate da fondali bassi e sabbiosi o da tempeste, mentre non mancano "falsi bersagli" come banchi di placton o balene. Il sonar trainato (posizionato al termine di un lungo cavo) può perfino individuare le eliche del suo stesso sottomarino durante una virata, causando brividi e incertezza.

Le missioni includono non solo l'affondamento di naviglio nemico, ma operazioni di posa di mine, inserimento di reparti d'assalto nel territorio nemico, missioni di soccorso in mare e attacco contro obiettivi terrestri con i missili Tomahawk tanto pubblicizzati dalla CNN. La banca dati di *SC* presenta le navi, i velivoli, i sottomarini e le installazioni di quindici nazioni (purtroppo manca la nostra, oggettivamente una delle più interessanti).

A tale "enciclopedia" possiamo accedere anche dal creatore di missioni, uno strumento che presenta le mappe topografiche e oceanografiche del mondo intero, con i rilievi delle terre emerse, e le montagne e gli abissi sottomarini del pianeta correttamente rappresentati nel mondo tridimensionale del gioco. Inoltre, permette di decidere fattori come le condizioni ambientali mettendoci in grado di impostare senza problemi dall'attacco a un gruppo-portaerei americano nelle sabbiose acque dell'Egeo a un mortale gioco a nascondino tra due sottomarini sotto i ghiacci delle latitudini polari. La vera chicca, infine, è la possibilità di importare le missioni di *688i* e perfino di *Fleet Command*, il simulatore di guerra navale di Sonalyst, sebbene queste ultime avranno bisogno di alcuni aggiustamenti. In definitiva, *Sub Command* non è per il giocatore occasionale. Se però la pazienza è una delle nostre virtù, e "Allarme Rosso" uno dei nostri film preferiti, non lasciamoci sfuggire questo gioiello.

È il nuovo parametro delle simulazioni navali, e, come già il "papà" *688i*, viene utilizzato per l'addestramento della marina canadese e di quella del Regno Unito. GIOCHI COMPUTER

GMC IN BREVE

Sub Command è:
- Il più bel simulatore di sottomarino nucleare mai fatto
- Molto complesso
- Coinvolgente

Sub Command non è:
- Per gli impazienti
- Frenetico
- Graficamente spettacolare

Il panello di controllo delle armi dell'Akula, con i suoi quattordici tubi pronti al lancio!

■ Casa Electronic Arts ■ Sviluppatore Sonalist ■ Distributore C.T.O. ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo € 51,59 L.99.900 ■ Sistema Minimo PII 300, 32MB RAM, Scheda 3D ■ Sistema Consigliato PII 500, Scheda 3D, 64MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore Internet, LAN ■ Internet http://subcommand.ea.com

Un simulatore completo, longevo, ma impegnativo. Il sonoro è tratto dalle banche dati della Sonalyst, che contengono gli effetti registrati dai veri sonar.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	8
SONORO	9	LONGEVITÀ	8

8

IN ALTERNATIVA...

688i Hunter Killer, Ott 97, 8
Dedicato al sottomarino militare più agguerrito ed efficace della marina USA.

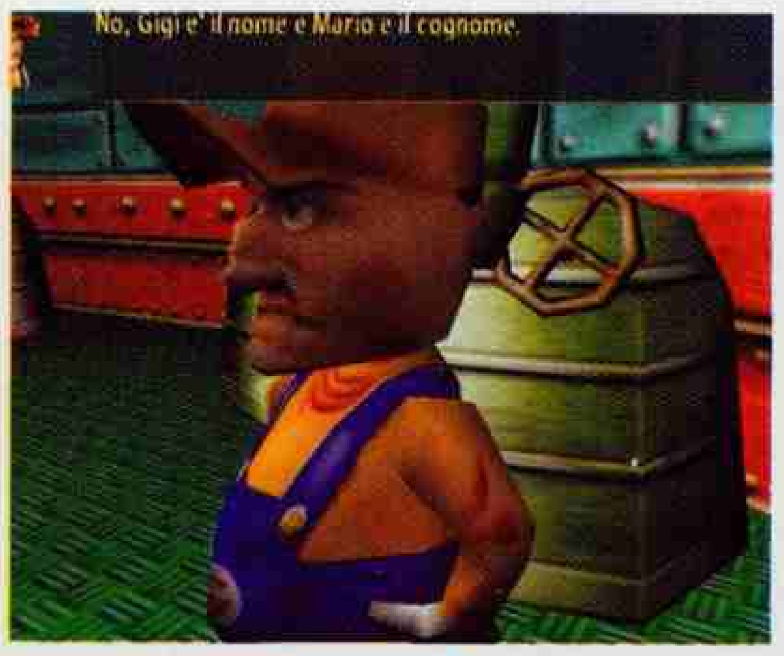
Fleet Command, Ago 99, 8
La guerra navale vissuta sopra il livello dell'oceano e sotto il fuoco nemico.

GENERE: AVVENTURA

ZERO COMICO

Dopo aver sbancato i botteghini del cinema, Aldo, Giovanni e Giacomo partono all'assalto dei nostri computer...

Il simpatico Aldo affronta alla sua maniera il mondo dei giochi di piattaforme.



Giacomino è stato appena sconfitto in una gara di insulti da un pirata in pieno stile *Monkey Island*.

SONO nati dal cabaret, passati dalla televisione, arrivati al cinema e ora il trio comico più famoso d'Italia sbarca anche nel mondo dei videogiochi con questa avventura dal titolo *Zero Comico*, che può contare, oltre che sulle riproduzioni dei componenti del trio, anche sulle voci originali di Aldo, Giovanni e Giacomo.

Quale è il risultato di questa miscela tra comicità irresistibile e uno dei generi più amati del mondo dei giochi per computer? Prima di svelarlo è bene parlare della trama dell'avventura, decisamente fuori dagli schemi.

Anche questa volta, si tratta di salvare il mondo, ma oltre a essere diverso il tipo di minaccia (si parla di un oscuro potere della televisione) è differente anche la sfida.

Per poter ridare il sorriso alla Terra, i tre amici dovranno affrontare numerose prove, ambientate proprio nel mondo dei videogiochi del passato. Questo ci porterà a incontrare i classici del nostro hobby, rivisitati sotto un'inedita forma parodistica.

Tanto per fare qualche esempio, Giacomo proverà a trovare un digestivo per il povero Pac Man, vittima di un'indigestione di palline, Aldo avrà a che fare con il mondo dei giochi di piattaforme e si esibirà in una serie di salti esilaranti, incontrando anche i due Mario Bros, protagonisti dell'omonimo gioco da bar. Giacomo, infine, dovrà addirittura cimentarsi con la famosissima gara di insulti che ha animato la serie *Monkey Island*. Nei livelli più avanzati dell'avventura (in tutto sono cinque), i nostri eroi se la vedranno con il marine spaziale di *Doom*, abbandonato dalla fidanzata, e si avventureranno alla ricerca del reggiseno di Lara Croft. Insomma, nessun gioco celebre è stato risparmiato dalla parodia.

"Nessun gioco celebre è stato risparmiato dalla parodia"

Per i fan di Aldo Giovanni e Giacomo, *Zero Comico* rappresenta un buon investimento, oltre che un'occasione di ammirare il trio in un contesto del tutto nuovo. Per i giocatori "normali" è bene precisare che l'intero gioco può essere affrontato e risolto in poche ore da un avventuriero esperto e che, dal punto di vista strettamente tecnico, non siamo certo di fronte a un prodotto rivoluzionario o particolarmente impressionante.

La presenza e le voci dei tre comici (limitata, comunque, solo ad alcune parti dell'avventura) danno un valore aggiunto che riteniamo possa far guadagnare a *Zero Comico* la sufficienza, ma è ovvio che non può essere fatto un paragone con i classici di questo genere.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GMC IN BREVE

Zero Comico è:
- Comico
- Farcito di battute
- Una parodia dei videogiochi famosi

Zero Comico non è:
- Una vera avventura
- Tecnicamente eccelso
- Longevo

UN ENIGMA COMICO!

Tanto per fare un esempio del livello degli enigmi, Aldo dovrà aiutare uno dei due fratelli della serie *Mario Bros* a danneggiare l'altro fratello. Dovremo portare l'acqua nella caldaia al livello sette, partendo dal quattro, tenendo conto che una leva toglie tre punti e l'altra ne aggiunge cinque. Il tutto in sette mosse.

■ Casa Medusa Games ■ Sviluppatore Oogo ■ Distributore Medusa Video ■ Telefono 02/21021 ■ Prezzo € 28,48 - L. 50.000 ■ Sistema Minimo PII 400, 64 MB RAM, Scheda 3D, 400 MB HD ■ Sistema consigliato PIII 450, 128 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.medusahe.com

Per i fan di Aldo, Giovanni e Giacomo può essere un titolo piacevole, per tutti gli altri avventurieri le alternative non mancano...

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	6
SONORO	7	LONGEVITÀ	5

6

IN ALTERNATIVA...

Stupid Invaders, Feb 01, 8
Gli alieni meno intelligenti mai visti in un videogioco, ma anche i più divertenti!

Fuga da Monkey Island, Dic 00, 9
L'ultimo capitolo di una serie leggendaria, e un nuovo capolavoro.

GENERE: GESTIONALE

MONOPOLY TYCOON

Gli affari, sono affari... Anche quando non sono distribuiti in Italia.

Per comprare un appezzamento è necessario indire un'asta e battere, al rialzo, gli avversari.

La prospettiva di gioco può essere ruotata a piacere.

CAPITALISTI IN SCATOLA

"Monopoli" è il gioco in scatola più venduto al mondo. D'altra parte, non è un caso se attualmente è distribuito in 80 paesi e localizzato in 26 lingue. Il gioco è stato ideato nel lontano 1934 da un americano della Pennsylvania di nome Charles B. Darrow. L'autore tentò inizialmente di vendere l'idea a un'affermata azienda, ma il progetto venne rifiutato per ben 52 ragioni diverse. Mr. Darrow non desistette e riuscì a vendere le prime 5.000 copie del gioco a un commerciante di Philadelphia. Da allora, sono state vendute 200 milioni scatole di "Monopoli" e prodotte 5 miliardi di casette verdi. Per capire il fenomeno "Monopoli" basta pensare che la partita più lunga è durata ininterrottamente per 70 giorni, mentre quella da record giocata in una vasca da bagno si è conclusa "solo" dopo 99 ore di gioco.

È evidente che, per ambientare le dinamiche di un videgioco gestionale a sfondo economico, nulla si rivela più indicato del micro universo rappresentato dal tabellone del "Monopoli". Il rapporto di parentela che lega *Monopoly Tycoon* con il popolare gioco in scatola, trapela da molti particolari ma, a ben vedere, l'intrattenimento offerto dai due "Monopoli" ha ben pochi elementi in comune. Giusto per intenderci, nell'incarnazione su CD-ROM non dovremo tirare dadi né, tantomeno, barare per battere i nostri avversari. Più che la fortuna o il ricorso a trucchi meschini, in *Monopoly Tycoon* è infatti la capacità gestionale del giocatore a fare la vera differenza tra i vari concorrenti.

Analizzando i comportamenti della popolazione locale dovremo riuscire a soddisfare la loro domanda d'acquisto

"Imponenti edifici si ergono sul piatto tabellone del Monopoli"

cercando, ovviamente, di trarne il maggior profitto economico. L'azione di gioco offerta da questo titolo è riconducibile più a una vera e propria simulazione di guerra commerciale piuttosto che a un banale giro dell'oca. A differenza del gioco in scatola, gli aspiranti monopolisti si contendono in tempo reale il controllo economico di un quartiere, erigendo imponenti centri commerciali, alberghi e residenze. Il "passaggio dal Via" viene fatto coincide col sorgere del sole; ogni ventiquattro ore vengono così tratti i bilanci (con eventuale dichiarazione di fallimento) e assegnata una carta degli imprevisti o delle probabilità.

Una spettacolare rappresentazione tridimensionale ci permetterà di veder crescere sul piatto tabellone del "Monopoli" una selva di poligoni o, meglio, di palazzi.

Ovviamente, i nomi delle vie, saranno quelli utilizzati dalla versione anglosassone del noto gioco in scatola, mentre ai quattro angoli della mappa potremo intravedere le stazioni dei treni, le centrali dell'acqua potabile, dell'energia elettrica, del gas e del telefono. Insomma, ci siamo trovati dinanzi a un titolo curato nei minimi particolari, che non si limita a trasporre su computer il modello di gioco della versione in scatola, ma ne amplia sensibilmente il raggio d'intrattenimento.

È dunque un vero peccato che, per motivi legati a diritti commerciali, *Monopoly Tycoon* non possa esser distribuito ufficialmente nel nostro paese. Chi volesse accaparrarselo, può rivolgersi a quei negozi di videogiochi che attuano la cosiddetta "importazione parallela". GIOCHI COMPUTER

GMC IN BREVE

Monopoly Tycoon è:
- Un gioco di guerra economica
- Curato graficamente
- Adatto a computer poco potenti

Monopoly Tycoon non è:
- Come il gioco in scatola
- Monotono
- Facile da trovare in Italia

■ Casa Infogrames ■ Sviluppatore Deep Red ■ Distributore N.D. ■ Telefono N.D. ■ Prezzo € 46,79 - L. 100.000
■ Sistema Minimo Pentium 233, 64 MB RAM ■ Sistema consigliato 64 MB RAM, 200 MB su HD, Scheda video 3DB
■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore Internet, LAN ■ Internet www.monopolytycoon.com

IN ALTERNATIVA...

Roller Coaster Tycoon, Giu 99, 7
Meno frenetico di *Monopoly Tycoon* e dedicato all'universo dei luna park.

Wallstreet Trader, Mag 98, 7
Per chi cerca una simulazione economica seria e impegnativa.

***Monopoly Tycoon* è semplicemente il più divertente gioco gestionale a sfondo economico attualmente disponibile su computer.**

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	8
SONORO	7	LONGEVITÀ	8

7

GENERE: ARCADE

PEARL HARBOR ZERO HOUR

L'ennesimo tentativo di combattere nei cieli delle Hawaii degenera in un fiasco.

Ci capiterà di dover usare un gigantesco bombardiere B-29 per affondare delle navi giapponesi.

Nell'attacco alle portaerei giapponesi, dovremo stare attenti a non finire sotto il fuoco della contraerea.

IL 7 Dicembre 1941 l'esercito giapponese attaccò a tradimento la base americana di Pearl Harbor, nelle Hawaii. Questa aggressione provocò l'ingresso in guerra degli Stati Uniti nel Secondo Conflitto Mondiale.

Pearl Harbor: Zero Hour parte proprio da questo punto "critico". Per l'esattezza, la prima missione, ha come obiettivo abbattere i caccia giapponesi in fuga dalla baia appena bombardata.

Nel corso del gioco, composto da dieci misere missioni (di cui due di addestramento), ripercorremmo le fasi salienti della guerra nel Pacifico tra l'impero del Sol Levante e gli Stati Uniti.

L'unica particolarità degna di nota in tanta azione è che avremo a disposizione, nel corso delle nostre sortite, praticamente tutti i tipi di velivoli americani di quel periodo. A partire dal piccolo Dauntless o dal veloce P-51 Mustang, passeremo, con assoluta disinvoltura, al comando dei bombardieri pesanti come il B-25 Mitchell o il grandioso B-29 Superfortress. Peccato che gli aspetti positivi finiscano qui. Oltre al numero di missioni, infatti, il gioco è ridotto ai minimi termini anche sotto molti altri aspetti.

Fondamentalmente, le operazioni di *Pearl Harbor: Zero Hour* sono tutte identiche. Una volta in volo, dovremo abbattere un certo numero di caccia e/o bombardare un paio di navi o edifici. Il difetto più evidente è la posizione del nostro punto di vista. Seguiremo l'azione da dietro la coda del nostra aereo, dall'alto. In questo modo, non saremo mai in grado di intuire a quale altezza ci troviamo. Non tanto rispetto al suolo (nella strumentazione è presente un altimetro), quanto in relazione a una montagna davanti a noi e, soprattutto, in confronto ai caccia nemici. Il sistema grafico, che richiede una scheda 3D, è quindi inutile, in quanto l'ambiente di gioco risulterà, di fatto, piatto e bidimensionale.

"La quota di volo non sarà mai intuibile"

Pearl Harbor: Zero Hour parte con il presupposto di voler essere storicamente realistico. Peccato che spesso non sia assolutamente verosimile. I nostri caccia e i bombardieri si riarmeranno automaticamente in volo, e senza soluzione di continuità.

Il campo d'azione, relativamente ridotto, dovrà comunque essere perlustrato per intero e, spesso, termineremo il carburante non appena trovato il nemico da affrontare.

Un altro aspetto discutibile è l'omogeneità nella sensazione di guida dei vari aerei. Pilotare un caccia non si dimostrerà differente dall'essere a bordo di un bombardiere, con la sola eccezione della capacità di virata.

Nel complesso, *Pearl Harbor: Zero Hour* è un gioco banale e riduttivo. Se fosse stato corredato da almeno una trentina di missioni, avrebbe potuto guadagnare qualche punto, diversamente il giudizio non può che essere negativo.

GIOCHI COMPUTER

GMC IN BREVE

Pearl Harbor: Zero Hour è:
- **Dotato di una parvenza storica**
- **Ripetitivo**
- **Uno sparatutto in stile anni '80**

Pearl Harbor: Zero Hour non è:
- **Un simulatore di volo**
- **Molto appassionante**
- **Verosimile**

QUALCOSA DI BUONO

In *Pearl Harbor: Zero Hour* c'è un solo aspetto che si è dimostrato convincente. Non a caso è un'opzione bonus. Potremo, infatti, rivivere l'attacco di Pearl Harbor, tramite una sequenza che usa lo stesso sistema grafico del gioco. Anche se non è certo un idillio, dobbiamo ammettere che, per lo meno, risulta più interessante di alcune missioni vere e proprie. Assisteremo a ogni fase dell'attacco grazie a una telecamera mobile, capace di zoomare nelle varie parti dell'isola e direttamente sulle navi da guerra che vennero attaccate quel giorno. Una ricostruzione abbastanza precisa, ma che non basta da sola a giustificare l'acquisto del gioco.

■ Casa Wanadoo ■ Sviluppatore Simon Schuster ■ Distributore C.T.O. ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo € 51,59 L. 99.900 ■ Sistema Minimo Pentium 233, 32 MB di RAM, Scheda Video 3D con 8 MB ■ Sistema consigliato PII 400, 64 MB di RAM ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.asapgames.com

Un gioco privo di qualsiasi elemento degno di nota. Se vogliamo giocare con gli aeroplanini, meglio guardare da qualche altra parte.

GRAFICA	4	GIOCABILITÀ	4
SONORO	4	LONGEVITÀ	4

4

IN ALTERNATIVA...

Combat Flight Simulator 2, Nat 00, 7 — Una buona simulazione degli scontri aerei nel Pacifico durante la Seconda Guerra Mondiale.

Airfix Dogfighter, Nov 00, 8 — Non è basato su ricostruzioni storiche, ma su un'ipotetica guerra tra le mura domestiche.

PC CD
PlayStation 2
GAME BOY COLOR
www.nyrace.com
Ispirato a
IL QUINTO ELEMENTO
NYR
NEW YORK RACE
TAXI
La più Spettacolare Gara mai vista
nell'universo de Il 5° Elemento
"PlayStation" sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment Inc. Titoli dei prodotti nomi degli editori marchi di fabbrica logo e immagini associate sono marchi e/o materiale protetto da copyright dei rispettivi proprietari. Tutti i diritti riservati.
Nintendo®, Game Cube™, Game Boy™ Color, Game Boy™ Advance sono marchi depositati di Nintendo Co., Ltd. - N.Y.Race © Gaumont 2001 – New York® Race e Il Quinto Elemento sono marchi registrati di Gaumont. Tutti i diritti riservati.
CTO
www.cto.it
wanadoo
KALISTO
ENTERTAINMENT

GENERE: AVVENTURA

I SEGRETI DI ALAMUT

Puntuale come una profezia, ecco un nuovo capitolo della saga ispirata ai libri di Paulo Coelho.

Spesso è possibile esaminare dei particolari, anche se non sono fondamentali ai fini del gioco.

Il sistema CinView ci consente di guardare intorno a 360 gradi e presenta scorci suggestivi.

NON C'È DUE SENZA TRE

Una saga ispirata alla metafisica e alla spiritualità non poteva certo fermarsi al secondo capitolo, senza avere l'opportunità di aggiungere un terzo episodio (il tre, si sa, è sinonimo di perfezione). Le vicende narrate in queste avventure si prestano, in effetti, a essere suddivise in varie parti, essendo l'epopea articolata in tre fasi distinte. In *Pilgrim*, Simone di Lancrois inizia un viaggio per consegnare un importante oggetto affidatogli in punto di morte da suo padre. Verrà considerato un profeta e farà costruire una città dove dovrà regnare pace e armonia. In *La leggenda del profeta e dell'assassino* Tancredi di Nerac, un cavaliere templare, arriva a Jebus, la città di Simone, e la trova abbandonata. Sentendosi tradito, parte alla ricerca del falso profeta. In *I segreti di Alamut* la ricerca continua. La resa dei conti è vicina...

GMC IN BREVE

I segreti di Alamut è:
- Una storia ricca di spiritualità
- Il migliore episodio della trilogia
- Perfetta per chi ha già giocato i precedenti episodi

I segreti di Alamut non è:
- Molto coinvolgente per chi non conosce la storia
- Graficamente eccelso
- Il massimo nell'interazione con i personaggi

LA saga che vede protagonisti il profeta Simone di Lancrois e l'avventuriero Tancredi di Nerac, ispirata all'universo creato dallo scrittore brasiliano Coelho, è diventata una trilogia. Dopo *Pilgrim* e *La Leggenda del profeta e dell'assassino* arriva, quasi a tirare le fila della vicenda e a unire i destini dei due eroi, *I segreti di Alamut*.

La storia è ambientata a distanza di cinque anni dal capitolo precedente e vede Tancredi ancora all'affannosa ricerca di Simone, per chiarire i dubbi che lo hanno torturato e arrivare a conoscere la verità. È ormai giunto il momento dell'incontro finale tra queste figure tormentate e carismatiche, ma prima che ciò avvenga, il viaggio di Tancredi dovrà toccare tappe importanti, dense di significato e spiritualità come il Monastero di Santa Caterina e il monte in cui Mosè ricevette le tavole della legge.
Questo episodio sembra essere il migliore della serie, ma l'impressione che se ne ricava, fin dai primi minuti di gioco, è che sia troppo legato alle avventure precedenti. Ci troviamo, infatti, subito nel bel mezzo dell'azione, alla ricerca di qualcuno che in teoria (se non abbiamo giocato il primo e secondo capitolo) potremo anche non conoscere.

"Gli enigmi sono più coinvolgenti e studiati rispetto agli altri episodi"

L'introduzione è carente e non aiuta certo chi si avvicina per la prima volta a questa saga a calarsi velocemente nell'atmosfera del gioco. Per chi, invece, già conosce la storia non c'è nessun problema: niente fronzoli e dritti al sodo.

L'interfaccia è sempre la stessa: ambiente di gioco a 360 gradi (possiamo girarci intorno e guardare in alto e in basso) con particolari animati, sincronizzazione labiale di mediocre fattura, cursore multifunzione che cambia aspetto secondo le azioni possibili, inventario accessibile con il pulsante destro del mouse che permette di combinare gli oggetti, scarsa interazione con i personaggi e animazioni ben realizzate.

Gli enigmi sono più coinvolgenti e ben studiati rispetto agli altri episodi, mentre l'atmosfera, a volte leggendaria, altre volte onirica, fa da cornice perfetta a un'avventura ispirata ai libri di Coelho, così come il sonoro, davvero azzeccato e mai fastidioso, e il parlato completamente in italiano.

Tutto sommato, siamo di fronte a una saga piacevole da giocare, a patto che ci interessino le avventure con uno sfondo spirituale e divise in più parti, a causa dell'eccessiva complessità della storia. Inutile dire che, se si fossero raccolti tutti gli episodi in un unico gioco, il valore sarebbe stato eccezionale.

GIOCHI COMPUTER

■ Casa Arxel Tribe ■ Sviluppatore Interno ■ Distributore C.T.O. ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo € 51,59 L. 99.900 ■ Sistema Minimo P200 MMX, 32 MB RAM, Scheda video SVGA, 290 MB HD ■ Sistema consigliato PII 300, 32 MB RAM ■ Acceleratori Grafici No ■ Multigiocatore No ■ Internet www.arxel.com

Un'avventura completamente in italiano, che chiude la trilogia di Paulo Coelho. Può essere giocata da sola, ma risulta più godibile se si conoscono gli altri episodi.

GRAFICA	5	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	6

Voto: 6

IN ALTERNATIVA...

Pilgrim, Ott 01, 6 — Il primo episodio della serie, che getta le basi per le gesta di Simone.

La leggenda del profeta ..., Mag 01, 5 — La seconda parte della saga, in cui Tancredi inizia il suo viaggio.

Microforum

Ecco i migliori software per tutti a sole

[9.900 lire]

Siete persone molto esigenti? C'è chi sa anticipare ogni vostra aspettativa: Microforum, leader nel settore dei prodotti per l'informatica con una vastissima scelta di software per tutti i gusti e tutte le età a prezzi che non trovano rivali sul mercato. Oltre 150 titoli di vari argomenti, giochi, educational, prodotti per l'ufficio, per la casa, per il tempo libero, tutti interattivi, a sole 9.900 lire. Per consultare il catalogo completo visitate il nostro sito Internet **www.microforum.it** o telefonateci.

... ecco un primo assaggio!

WILD RACING
Azioni mozzafiato stimoleranno i vostri riflessi, con grandi effetti speciali e risposte ai comandi di guida stupefacenti. Una struttura di gioco avvincente e appassionante che vi assicurerà ore di gran divertimento.

L'INGLESE con HyperteAch
Disponibili il Livello Base (CD 1), il Livello Intermedio (CD 2), e il Livello Avanzato (CD 3). L'approccio educativo è molto pratico, sia nei contenuti didattici, sia in quelli software.

NAVIGATORE STRADALE D'ITALIA
L'indispensabile amico dell'automobilista, che pianifica gli itinerari con stupefacente precisione e stampa anche cartine dettagliate.

IL GIOCO DEL DOPPIAGGIO
Il gioco che vi consentirà di doppiare grandi attori e attrici. Una creazione esclusiva di Microforum Italia che vi consente con incredibile facilità di doppiare i filmati su CD in "presa diretta. Potrete vedere il film a pieno schermo e ascoltare gli attori parlare con le vostre voci!

R.C.P. associati

Visitate www.microforum.it

Nei migliori centri commerciali, nei microforum point, nelle librerie e nei computer-shop.

Microforum Il meglio a meno.

Microforum Italia SpA Via Casale Ghella, 4 - 00189 Roma - tel. 0633251274 - fax 0633251475 - www.microforum.it

GENERE: GIOCO DI PESCA

MARINE FISHING

Gare di pesca nei mari più esotici nel mondo!

Le splendide acque cristalline di questa baia nascondono decine di pesci guizzanti.

Ancora qualche secondo e questo magnifico barracuda sarà abbastanza stanco da finire sulla barca.

L'ACQUARIO DI CASA

Nel corso delle nostre battute di pesca, avremo modo di conquistarci un gran numero di oggetti, che potremo esporre nell'acquario di casa. Tale acquario, in realtà, è un'enorme piscina che riempiremo, non solo di piccoli oggetti inanimati e splendidi pesci catturati in tutto il mondo, ma anche di "decorazioni", come un intero vascello sommerso, piuttosto che di qualche sub che nuota accanto alle nostre prede.

GLI appassionati di pesca sportiva hanno trovato pane per i loro denti. Con *Sega Marine Fishing*, infatti, dovremo far abboccare, a bordo del nostro splendido motoscafo, alcuni tra gli esemplari più belli e pesanti che i mari offrono a chi volesse catturarli con il "semplice" ausilio di una canna da pesca.

Il gioco si suddivide in due modalità principali: arcade e normale. Nella prima, a ciascun pesce è associato un punteggio e il nostro scopo sarà quello di passare da una baia all'altra, totalizzando un numero sufficiente di punti. In poche parole, disputeremo una vera e propria gara contro il tempo. La modalità normale, invece, è per chi avesse intenzione di avventurarsi con costanza nel mondo della pesca sportiva. Accanto alla possibilità di scegliere una località in cui dedicarci finché vogliamo al nostro sport preferito, troveremo altri cinque giochi differenti, ciascuno dei quali associato a un aspetto peculiare di questo passatempo. Dovremo imparare a muovere la nostra lenza in modo che risulti appetibile ai pesci, a sceglierla nella maniera più opportuna per catturare un determinato esemplare, a combattere con la nostra preda per evitare che il filo si spezzi e sarà necessario imparare a mirare con attenzione, per spedire l'amo dove desideriamo. Potremo, inoltre, sostenere una gara cronometrata per vedere la quantità e il peso dei pesci che riusciremo a trarre a bordo nel minor tempo possibile.

"Il gioco è abbastanza ripetitivo"

Stabilendo nuovi record nei cinque giochi di cui sopra, si renderanno disponibili una vasta gamma di oggetti, alcuni (come nuovi ami da applicare alla nostra lenza) che potremo usare durante le battute di pesca, altri da esporre nel nostro acquario personale. Ottenuta la disponibilità di tali oggetti, sarà la volta di guadagnarcene il possesso vero e proprio nelle sessioni di pesca libera: ogni pesce catturato ci permetterà di intascare qualcosa di nuovo.

Sega Marine Fishing è caratterizzato da una discreta veste grafica, ma risulta abbastanza ripetitivo.
Proprio questo aspetto ne mina profondamente la longevità: le baie in cui potremo pescare non sono certo molte e la cattura vera e propria della preda, ben poco varia, annoierà fin troppo presto.

GMC IN BREVE

Sega Marine Fishing è:
- Un simulatore di pesca
- Ambientato in località esotiche
- Poco longevo

Sega Marine Fishing non è:
- Molto vario
- Ricco d'azione
- Particolar-mente complesso

La scelta dell'amo è molto importante per catturare tipi differenti di pesci.

■ Casa Sega ■ Sviluppatore WOW Ent. ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo € 51,12 99.900 ■ Sistema Minimo PII 300, 64 MB RAM, Scheda Video 8 MB ■ Sistema consigliato PIII 500, 128 MB RAM, Scheda Video 32 MB, 500 MB HD ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.sega.com

Un gioco dedicato a un pubblico molto specifico e minato da una certa ripetitività. Nonostante la cornice esotica, risulta veramente noioso.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	5
SONORO	5	LONGEVITÀ	4

5

IN ALTERNATIVA...

Zoo Tycoon, Ott 01, 7
Gestiamo un giardino zoologico, restando seduti davanti al nostro monitor.

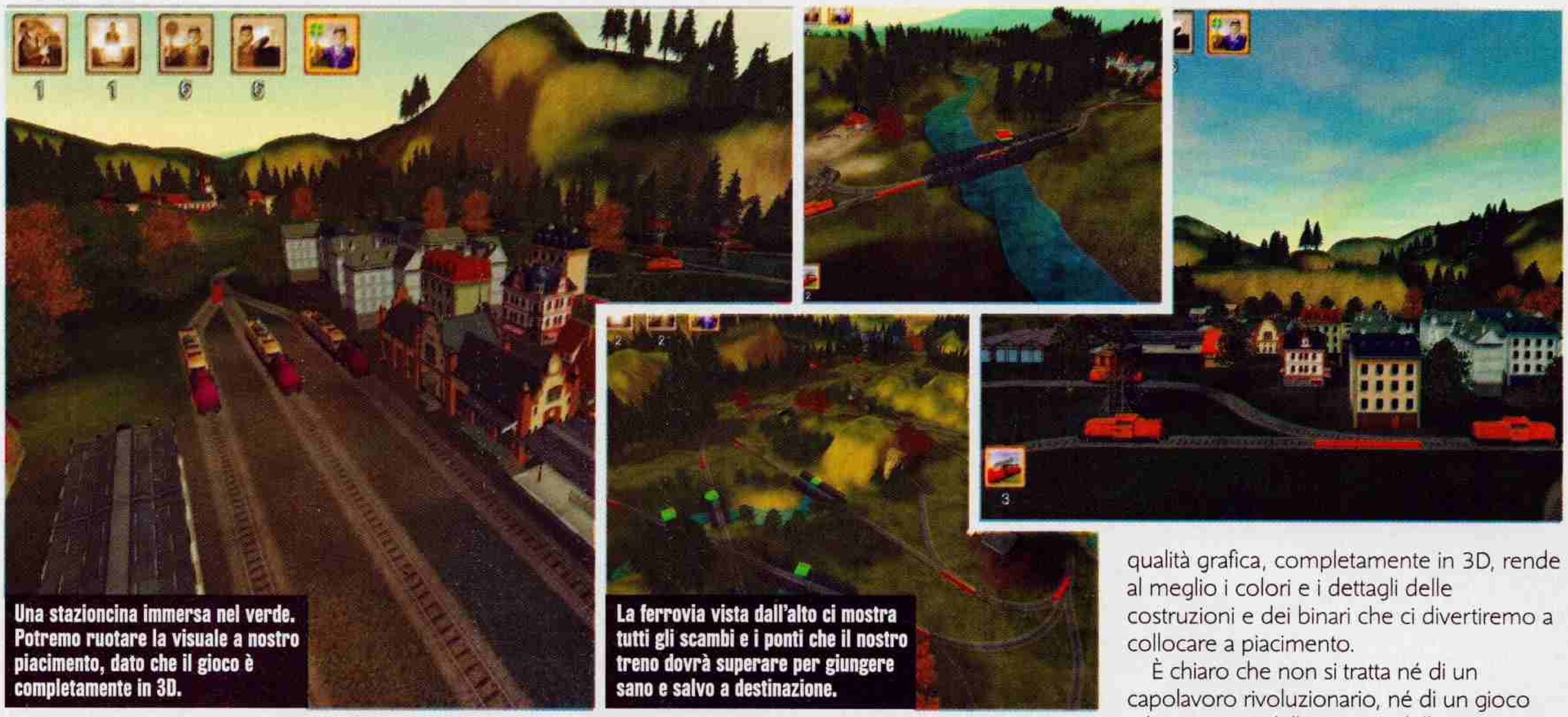
Ultimate Golf, Ott 00, 6
Affrontiamo i verdi prati con il nostro fedele set di mazze.

JAK AND DAXTER The PRECURSOR LEGACY
TBWA\ITALIA
"PS" e "PlayStation" sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. è un marchio di Sony Corporation. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstatioplanet.it
Jak and Daxter: The Precursor Legacy is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Created and developed by Naughty Dog, Inc. © 2001 Sony Computer Entertainment America Inc.
Published by Sony Computer Entertainment Europe
PlayStation.2
DA QUANDO SEI TORNATO
NON SEI PIÙ LO STESSO.
PlayStation.2

GENERE: PUZZLE

LOCO-COMMOTION

Un gioco sui treni, ma anche un rompicapo, ma anche un plastico virtuale, ma anche un laboratorio modellistico, ma anche…



Una stazioncina immersa nel verde. Potremo ruotare la visuale a nostro piacimento, dato che il gioco è completamente in 3D.

La ferrovia vista dall'alto ci mostra tutti gli scambi e i ponti che il nostro treno dovrà superare per giungere sano e salvo a destinazione.

È possibile che un gioco all'apparenza senza troppe pretese come *Loco-Commotion* possa contenere tutte queste sorprese? Sembra incredibile, ma è proprio così, ed è anche il primo caso, probabilmente, dove una caratteristica aggiuntiva come l'editor di livelli, che di solito viene inserita come regalo per i giocatori più pazienti, si riveli divertente quanto il gioco stesso, e forse anche di più.

L'idea di partenza di *Loco-Commotion* è quella di un rompicapo basato sui trenini. Scopo di ogni livello è quello di condurre i convogli al punto di arrivo, facendo loro superare ostacoli come ponti crollati, frane sui binari, linee interrotte e via dicendo.

Oltre ai treni normali, ne avremo a disposizione di speciali, che potranno risolvere ogni problema, ma saranno in numero limitato, così come gli scambi che ci sarà consentito di utilizzare. In base a queste variabili, dovremo trovare il sistema per raggiungere la nostra destinazione.

Questa semplice idea si rivela, oltre che molto originale, anche uno stimolo alla capacità logica e allo spirito di osservazione di chi gioca senza però diventare frustrante o togliere qualcosa al divertimento.

Questo basterebbe, già di per sé, a rendere *Loco-Commotion* attraente per chi preferisce questo genere di passatempi, ma le sorprese devono ancora arrivare. Basta accedere all'editor di scenari per capire le potenzialità che nasconde. Questo bellissimo programma non solo permette di creare nuovi livelli pieni di problemi da risolvere e pronti per essere condivisi con altri giocatori su Internet, ma si rivela un vero e proprio strumento per la costruzione del più entusiasmante plastico ferroviario virtuale mai visto su un computer.

"L'editor di scenari è divertente quanto il gioco stesso"

Laghi, fiumi, colline, montagne, paesi e città, stazioni e foreste: ogni cosa è possibile e, soprattutto, facilissima da realizzare. Lo spazio a nostra disposizione è abbastanza vasto da contenere plastici enormi, e la qualità grafica, completamente in 3D, rende al meglio i colori e i dettagli delle costruzioni e dei binari che ci divertiremo a collocare a piacimento.

È chiaro che non si tratta né di un capolavoro rivoluzionario, né di un gioco adatto ai patiti dell'azione o della simulazione; tuttavia *Loco-Commotion*, visto anche il prezzo conveniente, non dovrebbe proprio mancare nella collezione di chi, oltre ai videogiochi, ama i trenini e ha sempre desiderato farli correre in un paesaggio di fantasia.

GMC IN BREVE

Loco-Commotion è:
- Originale
- Due giochi in uno
- Per chi adora i trenini

Loco-Commotion non è:
- Per chi preferisce le sparatorie
- Riservato ai maschietti
- Complicato

IL PLASTICO DEI NOSTRI SOGNI

L'utilizzo dell'editor di scenari è molto semplice e l'unico limite ai paesaggi che potremo realizzare è la nostra fantasia. Peccato che gli oggetti che possiamo inserire, pur numerosi, finiranno per non bastare mai ai nostri progetti. Non resta che sperare in una futura espansione.

■ Casa Take 2 ■ Sviluppatore Interno ■ Distributore Cidiverte ■ Telefono 0331/226900 ■ Prezzo € 28,35 L. 55.000 ■ Sistema Minimo PII 400, 64 MB RAM, Scheda 3D ■ Sistema consigliato PIII 500, 128 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore No ■ Internet Internet www.loco-commotion.com

Un gioco per appassionati di ferrovie in miniatura. Versatile e divertente, per capi stazione di tutte le età.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	8

7

IN ALTERNATIVA...

Railroad Tycoon 2, Gen 99, 7
Un simulatore di ferrovie serio e impegnato. Graficamente gradevole, ma per esperti.

Rails Across America, Dic 01, 6
Anche qui, i treni sono oggetto di espansione economica, ma con meno complicazioni.

Network Play
Wargate.net
Quando l'RTS e l'RPG s'incontrano
in una Guerra di Eroi
PC CD ROM
KINGDOM UNDER FIRE
GOLD
IN VENDITA ADESSO!
• Oltre 120.000 frames animati
• Più di 70 personaggi, ognuno con forza e capacità uniche
• 25 missioni epiche con elementi RTS e RPG
• Possibilità di gioco multiplayer online su Wargate.net di Phantagram
PHANTAGRAM
INTERACTIVE
PHANTAGRAM
www.phantagram.com
blue
GAME ENGINE
WAR GATE
Kingdom Under Fire is © 1998-2001 Phantagram Ltd. All rights reserved.
Blue Game Engine is © 1998-2001 Phantagram Ltd. All rights reserved.
www.phantagraminteractive.com www.kingdomunderfire.com www.wargate.net
LEADER
www.leaderspa.it

GENERE: GIOCO DI RUOLO

GORASUL
THE LEGACY OF THE DRAGON

Un'oscura minaccia incombe su un mondo lontano: soltanto grazie ai nostri poteri riusciremo a sventarla. Ma prima dovremo riappropriarci del nostro passato…

In questa cartina interattiva vedremo comparire le nuove "locazioni" da visitare e potremo muoverci nel mondo di Gorasul con i nostri personaggi.

Grazie a una pergamena e a un amuleto che troveremo nella nostra torre, saremo in grado di evocare uno dei Signori dei Demoni.

Il sistema dell'inventario è classico e intuitivo, tipico dei giochi di questo genere.

GIOCHI DI OGNI TIPO

Durante il corso dell'avventura ci capiterà, proprio come in *Final Fantasy VIII* e in altri titoli di questo genere, di dover affrontare dei sotto giochi particolari. Dovremo riuscire in una gara di abilità nel tiro con l'arco per farci regalare un bellissimo arco lungo da un elfo, improvvisarci strateghi muovendo in tempo reale le pedine dei soldati coboldi per salvare il loro villaggio, vincere a carte con un tavolino incantato per assicurarci la fiducia di un drago e molto altro ancora.

LA vita degli eroi fantastici è irta di ostacoli. Roszondas, per esempio, era un bambino malato che aveva appena visto la luce nel mondo incantato di Gorasul.

Disperata per via del male che rischiava di ucciderlo, sua madre lo consegnò al benevolo drago Crakan. Questi decise di curarlo e di crescerlo come un guerriero e un mago. Diventato uno dei più potenti stregoni di Gorasul, il nostro eroe si impegnò nella lotta agli eserciti dei non morti che minacciavano il suo mondo, scaturiti da chissà dove, ma questo non bastò a salvarlo da una morte violenta.

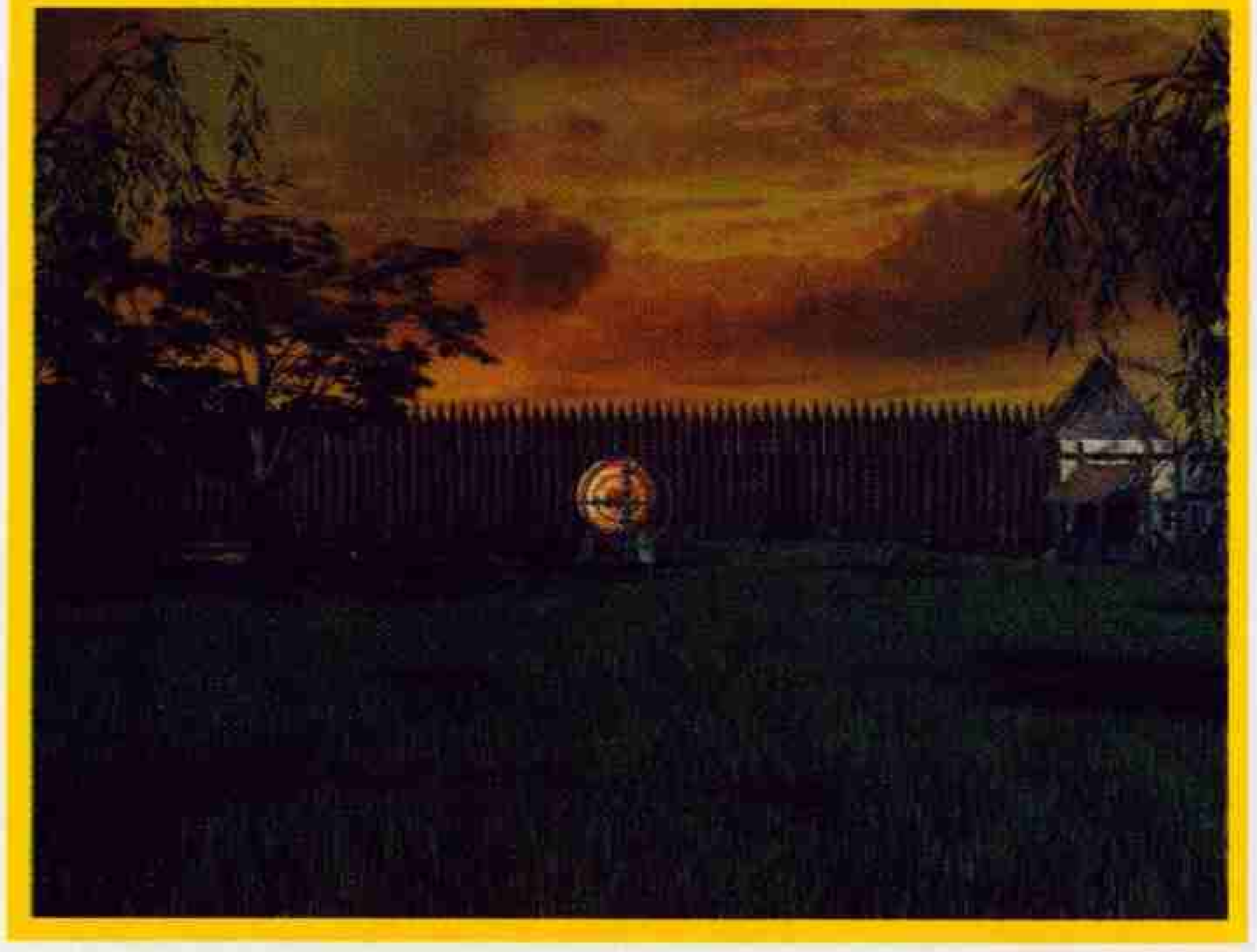
A confermare il fatto che i predestinati non trovano pace nemmeno nella tomba, a distanza di dieci anni da quel tragico evento, gli dei hanno riportato in vita Roszondas per contrastare le armate dell'oscurità che ormai hanno conquistato quasi tutto il continente, ma il nostro eroe ha perso la memoria per via del suo viaggio nella terra dei morti e deve recuperare la propria identità per riuscire a portare a compimento la sua missione.

"Potremo personalizzare lo stile dell'avventura"

Dopo il filmato iniziale, *Gorasul – The Legacy of the Dragon* ci dà la possibilità di controllare il nostro alter ego, non appena questi torna dal mondo dei morti e si materializza nuovamente nel piano più alto della sua torre. Chi ci ha uccisi? Qual è la nostra missione? Perché i non morti sono riusciti a penetrare nella nostra torre difesa da potenti incantesimi? Chi è Jenai, un mago di cui si parla in uno scritto con la nostra calligrafia? Che è successo al familiare villaggio di Tolip, vicino alla nostra dimora? Dovremo lentamente trovare una risposta a tutte queste e ad altre domande, se vorremo davvero aiutare i popoli liberi di Gorasul.

Il gioco ha un'interfaccia che ricorda da vicino quella di un classico del genere come *Baldur's Gate* (anche se semplificata). Nella finestra principale, vedremo il nostro personaggio (o meglio i nostri personaggi, dato che potremo controllarne fino a quattro) e saremo in grado di dare loro dei semplici ordini coi tasti del mouse o usando la tastiera.

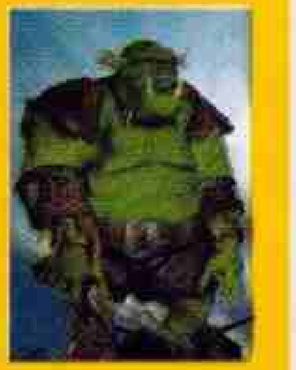
Nella parte inferiore dello schermo c'è una sorta di console gestionale, che ci consente di dialogare con le altre creature, di selezionare uno o più protagonisti contemporaneamente, di aprire i menu secondari e di selezionare oggetti o incantesimi predefiniti, nonché di decidere le tattiche di massima in caso di combattimento. Tutto risulta, quindi, piuttosto intuitivo e già conosciuto, senza



MOSTRI E NON SOLO

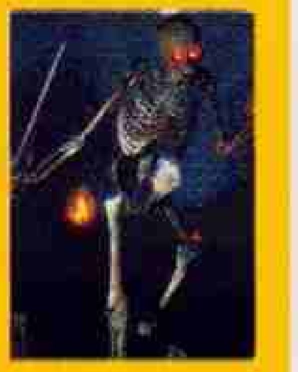
Ci sono molti tipi diversi di creature in Gorasul, alcune benigne e altre malevole. Vediamo quali sono, a grandi linee, le razze che incontreremo sul nostro cammino.

UMANOIDI



Tra barbari, berserk, guerrieri e arcieri di vario tipo, elfi, coboldi, orchi e altro ancora, non si può certo dire che le razze umanoidi tipiche dei mondi fantasy non siano ben rappresentate in questo gioco. Alcuni di tali personaggi diventeranno addirittura nostri compagni di avventure.

NON MORTI



Scheletri, Zombi, Banshee, Ghoul mangiatori di cadaveri... le anime perdute degli abitanti di Gorasul vengono trattenute nel mondo e usate per attaccare i viventi. Anche noi potremo usare temporaneamente questi mostri, grazie alla magia negromantica.

DEMONI

Ci sono piccoli demoni verdi nelle foreste, diavoli che fanno da guardiani a certi luoghi proibiti, i mastini dell'inferno che attaccano i villaggi con il loro alito infuocato e i veri e propri Signori dei Demoni, che potremo evocare per farci dare potere e informazioni.

DRAGHI E AFFINI

È senza dubbio la classe di mostri più potente e pericolosa. I grandi vermi, i basilischi velenosi che pietrificano con lo sguardo e i draghi veri e propri, capaci di spazzarci via con un soffio, costituiscono le razze di questa categoria da trattare sempre con molta attenzione.

L'elfo del villaggio di Tolip ci sfiderà a una gara di tiro con l'arco.

Il mago Jenai ordinerà al suo discepolo di seguirci nelle nostre avventure.

grandi innovazioni, ma proprio per questo potremo lanciarci nell'avventura, senza bisogno di lunghi apprendistati.

Inizialmen , dovremo risolvere una serie di piccoli eni mi all'interno della nostra torre, per pc accedere al mondo esterno. Una volta che saremo riusciti a "ricordare" le parole magiche usate nella vita passata per entrare e uscire dal pinnacolo (che non possiede aperture fisiche di nessun tipo), arriveremo a una mappa interattiva di Gorasul che mostrerà, man mano che avremo risolto le varie sezioni del gioco, nuove "locazioni" da visitare con sfide inedite. Non potremo (e questa forse è una scelta discutibile) muoverci a nostro piacimento all'interno di tale mappa (come, per esempio, accade nel caso di altri tipi di GdR, come la serie *Final Fantasy*), bensì ci sarà concesso soltanto di cliccare sulle icone dei luoghi presenti in un dato momento dell'avventura.

Verremo così lentamente a scoprire, viaggiando nel palazzo di un mago, in un villaggio e nella tana di un vecchio drago, che qualcuno ha coperto Gorasul con una rete magica spirituale, che impedisce alle anime dei suoi abitanti di raggiungere gli dei dopo la morte. Tali spiriti, dunque, viaggiano nel mondo dei vivi e costituiscono l'incredibile numero di non morti che ha ormai quasi conquistato il mondo. Dovremo quindi trovare altri tre maghi (oltre a Jenai e noi), che formino un circolo incantato per dissipare questa rete e scoprire chi sta tirando le fila di un simile, diabolico, piano.

Uno degli aspetti più interessanti di *Gorasul – The Legacy of the Dragon* (oltre all'incredibile numero di mostri, creature, personaggi, locazioni, oggetti, incantesimi e sotto giochi) è la facoltà di scegliere lo stile dell'avventura: potremo occuparci unicamente dei rompicapi (che saranno quindi più difficili), ma avere pochissimi combattimenti, oppure disporre di un giusto equilibrio tra enigmi e scontri con i mostri, o ancora (se amiamo la tattica e le armi), dedicarci solo alle attività marziali, riducendo al minimo i misteri da risolvere e i giochi di abilità.

Questo, oltre alla possibilità di scegliere un effettivo "livello di difficoltà", rende *Gorasul* un titolo adatto a molti palati e a stili di gioco differenti. Vi è anche un'altra interessante innovazione: all'inizio dell'avventura sceglieremo, infatti, quale sia l'arma "compagno" che ci seguirà tra una spada, un bastone, un arco, un martello da guerra, eccetera. Ognuno di questi strumenti di offesa avrà un "ego" differente e risponderà in modo peculiare alle nostre domande, influenzando direttamente le informazioni in nostro possesso e l'andamento dell'avventura.

Purtroppo, dobbiamo segnalare alcuni "bachi" di sistema e alcuni difetti che rendono il gioco piuttosto difficile. Ci sono alcuni menu che non sembrano funzionare a dovere e, soprattutto in certi momenti, non è per nulla chiaro quali siano le azioni da portare a termine per procedere con l'avventura.

È un vero peccato, perché la presentazione e l'atmosfera di *Gorasul - The Legacy of the Dragon* meritano e potrebbero soddisfare le attenzioni dei più esigenti appassionati del genere. GIOCHI COMPUTER

GMC IN BREVE

Gorasul è:
- Divertente e molto ampio
- Dotato di un'interfaccia familiare
- Ricco di sotto giochi ed enigmi

Gorasul non è:
- Particolarmente innovativo
- Privo di difetti
- Adatto a chi non ama il genere fantastico

■ Casa JoWooD ■ Sviluppatore Silver Style ■ Distributore Koch Media ■ Telefono 0473/247084 ■ Prezzo € 46,43 L. 89.900 ■ Sistema Minimo PII 400, 64 MB di RAM, Scheda 3D 8 MB, 1 GB su HD ■ Sistema Consigliato PIII 600, 128 MB di RAM, Scheda 3D 32 MB ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.gorasul.com

Un gioco con degli spunti interessanti, ma anche da una realizzazione tecnica non perfetta, adatto a chi ama il genere e ha molta pazienza di fronte agli enigmi.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	8

7

IN ALTERNATIVA...

Planescape: Torment, Feb 00, 9
Un gioco di ruolo cupo, ambientato in un'originale ambientazione di "AD&D".

Diablo II, Ago 00, 9
Cinque personaggi giocabili e grafica di prim'ordine, ideale per chi predilige l'azione.

GENERE: SPORTIVO

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

Chi ha detto che la bicicletta serve solo per andare a fare la spesa?

Il cronometro scandisce il tempo della nostra missione, sarà bene spingere forte sui pedali!

Mat sta per dimostrarci che i campioni sanno atterrare anche di schiena!

CHE STORIA!

La BMX non poteva che nascere negli Stati Uniti. All'inizio degli anni '70 i primi rudimentali modelli di BMX erano biciclette da fruttivendolo (con tanto di cesti per il trasporto) costruite dalla Schwinn, che i ragazzi adattavano montando componenti di motociclette da cross. Nel 1972, in California, Ernie Alexander e Scot Breithaupt stabilirono i canoni fondamentali della federazione, sancendo la nascita ufficiale del fenomeno BMX.

GMC IN BREVE

Mat Hoffman Pro BMX è:
- **Spettacolare**
- **Ardimentoso**
- **Famoso negli USA**

Mat Hoffman Pro BMX non è:
- **Graficamente impeccabile**
- **Radicato in Italia**
- **Meglio di *TH's Pro Skater***

I videogiocatori sulla trentina ricorderanno di certo la prima invasione delle BMX, avvenuta nella metà degli anni '80. Il tempo è passato e oggi la BMX di Mat Hoffman è tutta virtuale.

MH's Pro BMX fa parte, infatti, della collana a rotta di collo "O2", che Activision ha pensato di dedicare agli appassionati di sport scalmanati. Il re del gruppo è sempre lui, Tony Hawk, che con il suo skateboard ha fatto giocare milioni di ragazzi negli USA, e che a dire il vero ha riscosso un certo successo anche qui in Italia. Il nostro dubbio è che il medesimo fenomeno si possa ripetere con *Mat Hoffman's Pro BMX*, perché, lo sappiamo bene, le mode sono importanti per far vendere un titolo, e quella della BMX nel nostro paese è passata da un pezzo.

Il fatto che, per il gioco di Mat, gli sviluppatori di Gray Matter abbiano utilizzato le basi di quello di Tony non è mai stato un mistero. La struttura del programma prevede, quindi, le solite modalità: Carriera, Gara Singola e Prova Libera, con otto ciclisti scatenati tra cui scegliere (più i bonus Tony Hawk e il Nonno con la bici col cestino) e altrettanti percorsi da sbloccare (più uno, ovviamente, disponibile da subito).

Per riuscire a procedere nella modalità Carriera bisogna recuperare cinque copertine di riviste per ogni livello, pedalando a destra e a manca così da racimolare punteggi stellari, raggiungere lettere sospese a mezz'aria e via di questo salto. Quando tutti i percorsi sono stati sbloccati, compreso quello segreto preso in prestito da *TH'S Pro Skater*, non rimane che costruire con l'apposito editor nuove rampe, dossi e ammennicoli vari. Insomma, possiamo affermare senza timore di smentita che in *MH'S Pro BMX* la varietà non manca, e per tenere alta anche quella della giocabilità, gli sviluppatori hanno pensato bene di toglierci punti se insistiamo a eseguire sempre la stessa acrobazia.

"Il sistema di controllo facilita le nuove acrobazie"

In effetti, il sistema di controllo completamente personalizzabile e molto intuitivo sarebbe sprecato se ci incaponissimo sempre nel medesimo backflip, quindi, per fare punti importanti, il gioco ci impone di variare continuamente le nostre evoluzioni.

Visto questo intelligente sistema per tenere alta l'adrenalina, è un vero peccato che il gioco non disponga di una modalità multiplayer a schermo diviso. Certo, ci sono l'HORSE (gara di acrobazie), il Graffiti (dove bisogna colpire l'oggetto giusto) e il Trick Attack (vince il punteggio più alto), ma la prima di queste modalità si gioca alternandosi sullo stesso monitor, mentre le altre due richiedono addirittura la presenza di una LAN.

Un'ultima nota è riservata alla grafica, che nel complesso si dimostra senza infamia e senza lode, dato che a una notevole cura per i dettagli dei livelli, non fa riscontro una pari qualità dei ciclisti e delle biciclette. Nel complesso, comunque, *MH's Pro BMX* è un gioco in grado di offrire ore e ore di 'sano' divertimento in sella alla nostra bicicletta.

GIOCHI COMPUTER

■ Casa Activision ■ Sviluppatore Gray Matter ■ Distributore Halifax ■ Telefono 02/413031 ■ Prezzo € 51,12 L. 99.900 ■ Sistema Minimo PII 266, 64 MB RAM, 470 MB su HD, Scheda video 3D ■ Sistema consigliato PIII 600, 128 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore LAN, stesso computer ■ Internet www.activision.com

***Pro BMX* ci presenta la nostra bicicletta sotto una luce tutta nuova; purtroppo siamo in Italia, e non negli USA, e l'entusiasmo ne risente.**

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	7	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	6	

IN ALTERNATIVA...

***Tony Hawk's Pro Skater 2*, Gen 01, 8** – Tony è sempre il re indiscusso degli sport estremi.

***Supreme Snowboarding*, Feb 00, 8** – Un gioco non proprio nuovo, ma molto divertente!

IL MENSILE DI COMPUTER che dice ciò che pensa che pensa ciò che dice

4 PROGRAMMI COMPLETI E PIÙ DI 50 DA PROVARE

RIVISTA + 2 CD-ROM A SOLE LIRE 9.900

È una pubblicazione future media italy Media with passion

CONSIGLI INFALLIBILI PER PRESTAZIONI DA RECORD

IN REGALO UN SISTEMA OPERATIVO
LINUX SUSE LIVE EVAL 7.3
DA PROVARE DIRETTAMENTE DAL CD

GIOCHIAMO SPENDENDO POCO

Diamo un'occhiata ai giochi "budget", ovvero a quei titoli degli ultimi anni che hanno riscosso un notevole successo e che vengono riproposti come giochi a basso costo.

CODENAME EAGLE

■ Casa **Take2** ■ Distributore **Cidiverte** ■ Prezzo **€ 5,11 - L. 9.900**

Combatteremo anche a bordo di questi gloriosi biplani.

Il nostro alter-ego nel gioco si chiama Red, e potremo controllarlo sia in prima, sia in terza persona.

QUALCHE anno fa, comparve dal nulla questo strano gioco, dal titolo *Codename Eagle*. Ambientato nella Russia degli anni '20 (ma in realtà si trattava di un mondo alternativo) e con una trama a base di complotti e operazioni segrete, il programma univa la possibilità di affrontare le missioni in prima o terza persona, ma non solo.

Una delle caratteristiche maggiormente degne di nota era la possibilità di pilotare una vasta schiera di veicoli, tra i quali motociclette, automobili e addirittura biplani! La maggior parte dell'azione avveniva in enormi aree all'aperto e il gioco era anche indicato come un divertentissimo titolo multiplayer, in quanto permetteva a più giocatori di pilotare lo stesso veicolo dividendosi i compiti: un pilota, un cannoniere, un mitragliere e così via.

Un progetto simile è ovviamente molto ambizioso, e riuscire a rendere efficacemente la sensazione di essere alla guida di così tanti veicoli diversi tra di loro è un compito decisamente arduo. Il gioco ha, ovviamente, dei limiti di precisione e di realismo, ma se non abbiamo troppe pretese e ci lasceremo avvolgere dalla storia e dalla grafica comunque gradevole, potremo comunque divertirci. La realizzazione tecnica, non proprio impeccabile, e la concomitanza di giochi diventati poi dei classici, impedì a *Codename Eagle* di ritagliarsi una fetta di mercato significativa, emergendo rispetto alla concorrenza. Oggi, a qualche anno di distanza, siamo in grado di riscoprire questo interessante titolo e aggiungerlo alla nostra collezione a un prezzo a dir poco competitivo.

"Piloteremo una vasta schiera di veicoli"

GIOCHI COMPUTER

Passato inosservato ai più, questo gioco d'azione merita di essere rivalutato, specialmente per le sue doti multiplayer.

€ € €

MARTIAN GOTHIC UNIFICATION

■ Casa **Take 2**
■ Distributore **Cidiverte**
■ Prezzo **€ 5,11 – L. 9.900**

Una stazione spaziale su Marte, diventata improvvisamente silenziosa, è la meta che raggiungeremo nell'avventura *Martian Gothic*. Nostro compito sarà quello di scoprire cosa è successo sul pianeta rosso, e per farlo, dovremo controllare ben tre personaggi, vale a dire i componenti della spedizione investigativa inviata a controllare. La trama, particolarmente ben congegnata, e l'ambientazione inquietante sono i punti di forza di questa avventura in pieno stile *Resident Evil*, con la differenza che, in questo caso, alcuni degli enigmi richiederanno l'impiego di tutti i componenti della spedizione, che controlleremo uno per volta. Ognuno dei tre dispone di equipaggiamenti e abilità particolari, che starà a noi capire come sfruttare per giungere alla soluzione del mistero. Se ci siamo persi questo titolo al tempo della sua uscita, ora possiamo rimediare spendendo veramente poco.

GIOCHI COMPUTER

Non tutto è andato per il verso giusto nella stazione spaziale su Marte...

€ € €

LEGENDA VOTI
1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

LA PAROLA AI LETTORI

In questa pagina, trovano voce le opinioni dei nostri lettori. Se pensiamo che GMC abbia trattato il nostro gioco preferito troppo male, oppure che un titolo sia stato ingiustamente premiato, non abbiamo che da far sentire la nostra voce!

WING COMMANDER PROPHECY

■ EA/Origin ■ GMC Feb 98 ■ VOTO 9

Chi conosce questo gioco sicuramente dirà che è un titolo vecchissimo, finito nel dimenticatoio. Ma per me non è così. Fino a poco tempo fa ne ignoravo completamente l'esistenza, ma grazie a un mio carissimo amico l'ho conosciuto e amato, tanto da fare 5-6 missioni di giorno e altrettante la sera. In *Wing Commander: Prophecy*, impersonerete il sottotenente Lance Casey, un ufficiale al suo primo incarico sulla Midway, una specie di portaerei dello spazio. La prima unità aerea cui sarete assegnati è la Diamondback, la squadriglia "delle matricole". Solo con vari successi nelle missioni potrete passare alla mitica Black Widow Squadron, la mia preferita! Durante il gioco, conoscerete moltissime persone: dall'affascinante tenente Stiletto al simpaticissimo Maestro, dal misterioso Commodoro Blair al severo CAG (Commander Air Group, Comandante Gruppo Alieno) Patricia Drake, oltre a una valanga di piloti che vi accompagneranno nelle missioni. I punti di forza di questo gioco sono la grafica spettacolare e le numerose missioni (pensate che il gioco è costituito da 3 CD tutti strapieni di sortite!). Per farla breve, *Wing Commander: Prophecy* è fantastico. Meriterebbe un posto d'onore sul vostro scaffale dei videogiochi.

Ikki di Phoenix

Il miglior simulatore spaziale di tutti i tempi, ricco di missioni e con una trama da film di fantascienza. Serve dire altro? 9

GRAND PRIX 3

■ Microprose ■ GMC Ago 00 ■ VOTO 9

Come nei giochi precedenti di questa serie, la "guidabilità" di *GP3* è ottima e garantisce molte ore di divertimento; l'Intelligenza Artificiale dei piloti è buona e gli avversari sono piuttosto aggressivi, anche se a volte tentano manovre decisamente suicide.
Gli aspetti che deludono sono, però, l'estetica e il sonoro. Il sistema grafico è datato e assomiglia in tutto e per tutto a quello di *GP2*, tranne per il fatto che è stato inserito il supporto per gli acceleratori 3D, ma allo stesso tempo non sfrutta a pieno la potenza delle schede in circolazione; anche il modello dei danni è assurdo e poco realistico. Tutte le macchine hanno lo stesso cockpit e il medesimo profilo di carrozzeria. Inoltre, il rombo dei motori è unico, siano essi della Ferrari o della Williams.
Nel gioco si sente solo un motore per volta, cioè quello della macchina inquadrata o di quella in uso – oltretutto manca il supporto per l'audio in 3D e un buon sistema di gestione dei replay. Infine, squadre, piloti e piste sono aggiornati solo al 1998.
Da quattro anni di attesa ci si aspettava molto di più.

Davide Birattoni

***Grand Prix 3* è un mezzo passo falso di Geoff Crammond, che a mio parere si è seduto un po' troppo sugli allori del successo del titolo precedente. 4**

SOUL REAVER

■ EIDOS ■ GMC OTT 99 ■ VOTO 8

Giudicare di primo acchito i giochi di azione/avventura non è cosa semplice, specialmente se si tratta di titoli che hanno riscosso molto successo sia per console, sia per computer.
Il gioco in questione è *Soul Reaver*, che ricorda, come ambientazione e sistema di controllo, *Tomb Raider*. Analizziamo, dunque, gli aspetti positivi e negativi che circondano questa splendida avventura.
Per quanto riguarda la grafica, gli sviluppatori potevano fare di meglio, soprattutto in merito ai personaggi, che si presentano spigolosi e poco dettagliati.
Il sonoro, come la giocabilità superano il livello medio dei giochi di questo tipo.
Tuttavia, quello che distingue *Soul Reaver* dagli altri titoli simili è la trama e lo "hype" del personaggio, entrambi degni di un film.
Insomma, se vi piacciono le avventure frenetiche e dense di azione, compratelo subito!
Se, invece, preferite le avventure in cui l'arma principale sono la calma e la destrezza, *Soul Reaver* potrebbe non essere per voi.

Marco Valente (Foce Varano)

Un gioco d'azione il cui voto è valido solo se lo dovete comprare, ma non dimenticate che GMC lo ha regalato qualche numero fa! 8

BALDUR'S GATE II SHADOWS OF AMN

■ Virgin ■ GMC Apr 01 ■ VOTO 9

Baldur's Gate 2 è un gioco di ruolo ben realizzato. Ambientazioni fantasy, trama splendida, grafica superba fanno di questo titolo un vero capolavoro. La sezione successiva all'installazione è dedicata alla creazione del personaggio principale, cui si affiancheranno altri cinque eroi nel corso della storia. La giocabilità è ottima, anche perché racchiude moltissime opzioni. Un altro pregio di *Baldur's Gate 2* è dato dalla grande varietà di incantesimi e attacchi, alcuni disponibili solo per determinate classi. Il sistema di salvataggio è ottimo: avremo il salvataggio automatico quando si passa da un'area all'altra, quello rapido attivabile con il tasto "Q", e la possibilità di salvare quando si desidera, tranne che durante i combattimenti. All'inizio, il gioco potrebbe risultare piuttosto arduo, anche con la difficoltà ridotta al minimo: questo dipende da un equipaggiamento scarso e dagli attacchi dei nemici, in molti casi fin troppo potenti. Per quanto riguarda le missioni, dovremo affrontarne una principale, accompagnata da una varietà impressionante di impegni secondari. *Baldur's Gate 2* è "IL" gioco di ruolo!

Gianni

Consigliato a tutti gli appassionati di videogiochi, non solo a chi ama i GdR, e lo dice una persona che non aveva mai giocato a un GdR fino a qualche mese fa! 9

Se vogliamo esprimere la nostra opinione su un gioco, basta scrivere una mail a Nemesis (**nemesis@futuremediaitaly.it**) o una lettera (l'indirizzo è sempre Giochi per il Mio Computer, Via Asiago 45 – 20128 Milano) che ogni mese selezionerà le migliori quattro prove. Non scriviamo più di 800 caratteri e non dimentichiamoci il voto espresso da uno a dieci, come a scuola!
La redazione si riserva il diritto di modificare i testi pervenuti in redazione. I manoscritti, pubblicati o meno, non verranno restituiti.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

I PARAMETRI

I parametri di Giochi per Il Mio Computer segnalano i cinque migliori giochi per ogni genere. Quindi se compriamo *F1 2001* e ci divertiamo un sacco sui circuiti di Formula Uno, diamo un'occhiata sotto "Simulatori di guida"!

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

1) QUAKE III ARENA
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Gen 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Mar 00/Apr 01
■ **Demo:** Gen 00

La parola definitiva nel suo genere. Potremo affrontare sfide multigiocatore o combattere contro i Bot controllati dal computer.

2) HALF-LIFE Dic 98 VOTO 9
Casa: Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 99 ■ **Demo:** Apr 99
Grafica iperrealistica, enigmi mozzafiato e una trama cinematografica per un classico da non perdere.

3) DEUS EX Ago 00 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nov/Dic/Nat 00 ■ **Demo:** Set 00
Una sintesi riuscitissima tra sparatutto e gioco di ruolo, per ore e ore di divertimento assicurate.

4) NO ONE LIVES FOREVER Feb 01 VOTO 8
Casa: EA/Fox Distributore: CTO
■ **Trucchi:** Feb 01 ■ **Demo:** Nov 00
Indossiamo i panni della bella Cate Archer in missioni spionistiche degne di Ken Follett!

5) ALIENS VS PREDATOR 2 Nat 01 VOTO 8
Casa: Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 01
Le atmosfere da incubo della serie di film "Alien" rivivono in questo titolo al cardiopalmo. Da provare!

SIMULATORI DI CALCIO

1) FIFA 2002
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Nov 01 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nat 01

FIFA si riconferma il miglior gioco di calcio su computer. Questa versione si presenta ai tifosi più aggressiva e ricca di innovazioni.

2) UEFA CHALLENGE Giu 01 VOTO 8
Casa: Infogrames Distributore: Infogrames
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Libertà di gioco insuperabile e statistiche aggiornate fanno di questo titolo la vera alternativa a *FIFA*.

3) VIVA FOOTBALL Mag 99 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre.

4) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 99 ■ **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare.

5) EURO 2000 GIU 00 VOTO 9
Casa: Electronic Arts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Set 00
Le licenze ufficiali dei Campionati Europei 2000 si sposano ai miglioramenti nel realismo di gioco.

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

1) OPERATION FLASHPOINT
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
Prova: Ago 01 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, in un titolo che terrà inchiodati alla sedia gli appassionati di giochi di guerra.

2) GHOST RECON Nat 01 VOTO 8
Casa: Ubi Soft Distributore: Ubi Soft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nat 01
L'ottima realizzazione tecnica e la formula di gioco immediata rendono questo titolo imperdibile.

3) HIDDEN & DANGEROUS Lug 99 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Cidiverte
■ **Trucchi:** Dic 99/Gen 01 ■ **Gioco completo:** Set 01
Tante missioni e un sistema di controllo innovativo, nella cornice della Seconda Guerra Mondiale.

4) BATTLEZONE 2 Dic 99 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 99
Grafica superba e controlli immediati per un titolo insuperabile, tra nuovi pianeti e razze aliene ostili.

5) MECHWARRIOR 4 Feb 01 VOTO 8
Casa: Microsoft Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 01 ■ **Demo:** Feb 01
Tornano i Mech della Fasa in un simulatore davvero eccezionale e divertente!

SIMULATORI DI GUIDA

1) F1 2001
Casa: Electronic Arts Distributore: C.T.O.
Prova: Ott 01 Voto: 8
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

I diritti della stagione 2001, la grande versatilità e un'Intelligenza Artificiale competente lo rendono un gioco da non perdere.

2) F1 RACING CHAMPIONSHIP Apr 01 VOTO 9
Casa: Ubi Soft Distributore: 3D Planet
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mag 01
Splendida grafica e sistema di guida verosimile, ma penalizzato da una scarsa Intelligenza Artificiale.

3) GRAN PRIX 3 Ago 00 VOTO 9
Casa: Hasbro Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 00
La Formula Uno vista con gli occhi di Geoff Crammond, nella sua più recente incarnazione.

4) SUPERBIKE 2001 Ott 00 VOTO 8
Casa: Electronic Arts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Lug 01 ■ **Demo:** Nov 00
L'Italian Style si conferma nella simulazione di guida a due ruote più accurata ed emozionante.

5) COLIN MCRAE 2.0 Gen 01 VOTO 8
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 01 ■ **Demo:** Feb 01
Giocabilità immediata e tanti circuiti. Un titolo di guida rallyistica adatto a tutti i palati.

STRATEGIA IN TEMPO REALE

1) BLACK & WHITE
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Apr 01 Voto: 9
■ **Trucchi:** Lug 01/Ago 01/Set 01
■ **Demo:** Nessuno

Siamo davanti a una pietra miliare nella storia dei videogiochi. Innovativo e geniale, questo "simulatore di divinità" è imperdibile.

2) SHOGUN: TOTAL WAR Giu 00 VOTO 9
Casa: EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Set 00/Mag 01 ■ **Demo:** Mar 00
Nel Giappone feudale, sfideremo i signori della guerra, affrontando battaglie di dimensioni epiche.

3) AGE OF EMPIRES II Dic 99 VOTO 9
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Nat 99
Il Medioevo diventa il nostro territorio di conquista, dagli splendori di Bisanzio alla Guerra dei Cent'anni.

4) EMPIRE EARTH Nat 01 VOTO 8
Casa: Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Dic 01
Uno scenario storico immenso, ideale per chi ama comandare armate di ogni genere.

5) COMMANDOS 2 Nov 01 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un gioco avvincente, con missioni di infiltrazione complesse e un manipolo di eroi degni di un film.

STRATEGIA A TURNI

1) CIVILIZATION III
Casa: Infogrames Distributore: Infogrames
Prova: Dic 01 Voto: 8
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Ritorna il gioco strategico più amato. Non è una rivoluzione, ma offre tante innovazioni indispensabili, con la classe di sempre.

2) ALPHA CENTAURI Apr 99 VOTO 8
Casa: EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Lug 99 ■ **Demo:** Mar 99
Non così completo come *Call To Power*, ma ugualmente bellissimo.

3) HEROES OF M&M III Mag 99 VOTO 8
Casa: 3DO Distributore: 3D Planet
■ **Trucchi:** Dic 99 ■ **Demo:** Giu 99
Coinvolgente e longevo, il miglior gioco strategico di ambientazione fantasy sulla piazza.

4) X-COM: APOCALYPSE Lug 97 VOTO 8
Casa: Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nov 97 ■ **Demo:** Lug 97
Un gioco d'annata che riesce ancora a tenerci attaccati al monitor.

5) WH 40.000: RITES OF WAR Nov 99 VOTO 7
Casa: Mindscape Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Panzer General nella sua ultima, fantascientifica incarnazione ispirata a Warhammer 40.000.

I PIU' GIOCATI IN REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Quake III
GMC.Gorman
"Un amore che non conosce il tempo!"

Quake III
GMC.Kevorkian
"Anno nuovo, frag nuovo!"

Ghost Recon
GMC.HyperAlex
"Mi servono iù proiettili!"

Return to Castle Wolfenstein
BANNED.Neon
"Uber Soldier, sei carne morta!"

IL-2 Sturmovik
GMC.Homer
"Riscaldiamo l'inverno russo!"

Battle Realms
GMC.WOLF
"Assaggia il filo della mia spada!"

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

CIDIVERTE 0331/226900
CTO 051/753133
DINAMIC 02/58430307
HALIFAX 02/413031
KOCH 0473/247084
LEADER 0332/874111
MEDUSA 02/21021
MICROIDS 02/34592392
MICROSOFT 02/703921
INFOGRAMES 02/937671
UBI SOFT 02/833121

GESTIONALI

1) THE SIMS
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Mar 00 Voto: 9
Trucchi: Ott 00
Demo: Nessuno

Le Sit-Com televisive prendono vita sul nostro schermo. Creiamone i protagonisti e divertiamoci a complicare i loro destini virtuali.

2) DUNGEON KEEPER 2 Ago 99 VOTO 9
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Trucchi: Nov 99 **Demo:** Nessuno
Ideale per chi ama vestire i panni del Signore del Male con un po' di ironia.

3) SIM CITY 3000 WORLD ED. Ago 00 VOTO 7
Casa: EA/Maxis Distributore: C.T.O.
Trucchi: Apr 99 **Demo:** Mar 99
Mettiamo il nostro nome alla città del futuro e il divertimento fiorirà come i grattacieli.

4) SCUDETTO 2001/2002 Dic 01 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Conquistiamo la vetta del campionato di calcio con il miglior titolo manageriale della stagione.

5) TROPICO Lug 01 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: CiDiVerte
Trucchi: Set 01 **Demo:** Lug 01
Un paradiso caraibico e il suo leader carismatico, in poche parole un titolo divertente e intrigante.

AVVENTURE

1) LA SERIE DI MONKEY ISLAND
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
Prova: Dic 97- Dic 00 Voto: 9
Trucchi: Gen 98-Gen 01
Demo: Set 97- Dic 00

Pirati sanguinari, insidiosi trabocchetti, mappe perdute: una serie in quattro capitoli che vale tanti dobloni d'oro quanto pesa.

2) GRIM FANDANGO Ott 98 VOTO 9
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
Trucchi: Gen 99 **Demo:** Ott 98
Chi l'ha detto che l'aldilà è un mortorio? Viviamo le avventure di questo classico del genere.

3) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00 VOTO 8
Casa: Sierra Distributore: Leader
Trucchi: Feb 00 **Demo:** Feb 00
I misteri della Provenza si mischiano col mito del Santo Graal. Un enigma per intenditori.

4) DISCWORLD NOIR Ago 99 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
Trucchi: Sett/Ott 99 **Demo:** Nessuno
Un'ambientazione d'autore per l'avventura ispirata ai racconti di Terry Pratchett.

5) THE LONGEST JOURNEY Nat 00 VOTO 8
Casa: Funcom Distributore: 3D Planet
Trucchi: Feb-Mar 01 **Demo:** Nessuno
Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata agli appassionati.

AZIONE/AVVENTURA

1) MAX PAYNE
Casa: Take2 Distributore: CiDiVerte
Prova: Set 01 Voto: 9
Trucchi: Ott 01
Demo: Nov 01

Spettacolare e coinvolgente, un titolo d'azione destinato a fare storia. Ricco di effetti speciali innovativi e colpi di scena degni di un film.

2) TOMB RAIDER IV T.L.R. Gen 00 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
Trucchi: Mar 00 **Demo:** Feb 00
I misteri dell'antico Egitto si sposano con successo alle avventure della bella Lara Croft.

3) INDIANA JONES Nat 99 VOTO 8
Casa: Lucas Arts Distributore: C.T.O.
Trucchi: Feb 00 **Demo:** Nat 99
L'archeologo avventuriero è tornato, alla ricerca della Macchina Infernale. Una sfida imperdibile.

4) MDK 2 Lug 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Trucchi: Apr 01-Ott01-Nov 01 **Demo:** Lug 00
La seconda giovinezza per uno dei titoli più riusciti nel genere. Tre personaggi e ambientazioni enormi.

5) METAL GEAR SOLID Dic 00 VOTO 8
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Nat 00-Nov 01 **Demo:** Dic 00
Un gioco ricco di colpi di scena e idee innovative, valido nonostante la grafica da console.

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR 2002
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Prova: Nat 01 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il re dei simulatori di volo si presenta in due versioni completamente tradotte, graficamente rinnovato e col controllo del traffico aereo.

2) FALCON 4.0 Feb 99 VOTO 9
Casa: Microprose Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Feb 98
Il Falco è tornato a combattere, offrendoci una delle campagne dinamiche più articolate della storia.

3) B-17 FLYING FORTRESS Apr 01 VOTO 9
Casa: Hasbro/Microprose Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Pilotiamo una fortezza volante B-17 e vestiamo i panni di tutti i dieci membri dell'equipaggio.

4) BATTLE OF BRITAIN Mar 01 VOTO 8
Casa: Empire Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La Battaglia di Inghilterra resa nei minimi dettagli, con decine di aerei e tanta atmosfera.

5) FLANKER 2.0 Giu 00 VOTO 8
Casa: Mindscape Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Feb 00
Pilotiamo il miglior caccia dell'est riprodotto in due versioni. Un po' complesso, ma imperdibile.

GIOCHI DI RUOLO

1) PLANESCAPE: TORMENT
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Prova: Feb 00 Voto: 9
Trucchi: Ago 00/Dic 01
Demo: Nessuno

Un gioco di ruolo dal carattere cupo e con una trama intricata, ambientato nel mondo più originale di Advanced Dungeons & Dragons.

2) BALDUR'S GATE II Nov 00 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Trucchi: Gen 01 **Demo:** Nessuno
Un giocodi ruolo dalle proporzioni gigantesche, impegnativo e appagante. Da non perdere.

3) DIABLO II Ago 00 VOTO 9
Casa: Sierra Distributore: Leader
Trucchi: Set 00 **Demo:** Mar 01
Diablo II ci offre ben cinque personaggi giocabili e una grafica rinnovata. Un nuovo classico.

4) ARCANUM Ott 01 VOTO 8
Casa: Sierra Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Elfi e orchi scoprono la forza del vapore, e ci introducono a un mondo vasto e avventuroso.

5) ULTIMA IX ASCENSION Gen 00 VOTO 9
Casa: EA/Origin Distributore: C.T.O.
Trucchi: Giu 01 **Demo:** Nat 99
Il capitolo conclusivo della serie di *Ultima*, ma installiamo subito l'ultima patch.

GIOCHI SPORTIVI

1) NHL 2002
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Nov 01 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nat 01

Un titolo di grande impatto visivo, molto giocabile, longevo e con un tocco di originalità. Impossibile lasciarselo sfuggire.

2) NBA LIVE 2001 Mag 01 VOTO 7
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 01
Non una rivoluzione rispetto ai precedenti, ma è ancora il miglior gioco di basket sulla piazza.

3) MADDEN NFL 2002 Nov 01 VOTO 8
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 01
La palla ovale alla portata di tutti. Il meglio della NFL da giocare in salotto, con una grafica "televisiva".

4) ROLAND GARROS 2000 Set 00 VOTO 8
Casa: Cryo Distributore: C.T.O.
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ago 00
Il grande tennis del circuito ATP in una simulazione di alto livello, curata ed entusiasmante.

5) SYDNEY 2000 Set 00 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La febbre delle olimpiadi potrà passare, ma tanti giochi sportivi in uno valgono l'acquisto.

GLI ALTRI GIOCHI...

GIOCHI ONLINE

1) QUAKE 3 ARENA Gen 00 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Leader
Trucchi: Mar 00/Apr 01 **Demo:** Gen 00

2) ULTIMA ONLINE: RENAISSANCE Dic 98 VOTO 9
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Trucchi: Nessuno **Gioco completo regalato su:** GMC Nat 00

3) ASHERON'S CALL Mag 00 VOTO 8
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Gen 01 **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 VOTO 8
Casa: Sega Distributore: C.T.O.
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
Trucchi: Feb 99 **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Gioco completo regalato su:** GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) RAYMAN 2 Dic 99 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: 3D Planet
Trucchi: Mar 00 **Demo:** Nov 99

2) TONIC TROUBLE Dic 99 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: 3D Planet
Trucchi: Nessuno **Demo:** Gen 00

3) PRINCE OF PERSIA 3D Nov 99 VOTO 8
Casa: Mindscape Distributore: Leader
Trucchi: Mar 00 **Demo:** Ott 99

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 00

3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01 VOTO 8
Casa: Infogrames Distributore: Infogrames
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 01

SIMULATORI SPAZIALI

1) CONFLICT: FREESPACE 2 Dic 99 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Trucchi: Gen 00 **Demo:** Ott 99

2) X-WING ALLIANCE Apr 99 VOTO 9
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
Trucchi: Set 99 **Demo:** Mag 99

3) I-WAR 2 EDGE OF CHAOS Lug 01 VOTO 8
Casa: Infogrames Distributore: Infogrames
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ago 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA 2 Feb 00 VOTO 7
Casa: Take 2 Distributore: CD Verte
Trucchi: Gen 00 **Gioco completo regalato su:** GMC Nov 01

2) DARK PROJECT II Giu 00 VOTO 7
Casa: Eidos Distributore: Leader
Trucchi: Lug 00 **Demo:** Mar 00

3) EVOLVA Apr 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mag 00

CINQUE IDEE PER UN FILM (E MEZZO)

Se fosse per noi, nel film di *Half-Life* vedremmo bene...

1) Willem Dafoe
Con quella espressione, non potrebbe che interpretare Gordon Freeman.

2) Matthew Broderick
Chi vestirebbe meglio l'uniforme di Barney Calhoun?

3) Terrence Stamp
Sembra nato per impersonare l'Uomo in Nero!

4) Ice Cube
Dopo "Three Kings" non può che interpretare il marine.

5) Kevin Spacey
Se non è uno scienziato lui...

PRIMA PARTE

THE MYSTERY OF THE DRUIDS

Tra presente e passato, un oscuro mistero sta prendendo corpo nel nostro computer. Armiamoci di pazienza e della soluzione di GMC, alla ricerca dei druidi e della crudele setta che a loro si ispira.

TRUCCHI

INFORMAZIONI GENERALI

The Mystery of the Druids **utilizza il classico sistema per usare gli indizi sulla finestra di gioco o per combinarli insieme nell'inventario: basta selezionare l'oggetto desiderato (il cursore ne assume la forma), posizionarsi sul personaggio, sul secondo oggetto o sulla parte del video su cui desideriamo "usarlo" e premere il pulsante sinistro del mouse. Se è disponibile un'azione sensata (utile ai fini del gioco), il personaggio la eseguirà, altrimenti ci avvertirà che è impossibile.**
In generale, prima di adoperare un oggetto, è necessario esaminare l'area o il personaggio su cui desideriamo utilizzarlo, in modo da far apparire una schermata circoscritta che mostra solo la zona che ci interessa.
Per quanto riguarda i dialoghi con i personaggi, ne esistono di tipo informativo, in cui vengono date delle informazioni importanti ai fini del gioco e della storia, che devono essere attivati obbligatoriamente (il gioco non procede se non si pone una certa domanda che, essendo l'unica della lista, non può essere tralasciata...), altri invece vanno opportunamente selezionati per portare la discussione verso certi argomenti.

AGUZZIAMO LA VISTA!

In ***The Mystery of the Druids*** **è fondamentale esplorare minuziosamente le locazioni. Il cursore assume forme diverse quando è posizionato sopra un oggetto che può essere esaminato o raccolto, ma**

The Mystery of the Druids è diviso in due sezioni ben distinte. La prima si svolge ai nostri giorni e assomiglia a una meticolosa indagine per scoprire una setta di misteriosi assassini, che fanno ritrovare solo degli scheletri alla polizia; mentre la seconda è un viaggio nel passato, ai tempi in cui l'ordine dei druidi era all'apice del potere. In questa prima parte, raccogliamo gli indizi che ci catapulteranno verso un'avventura senza tempo e senza confini.

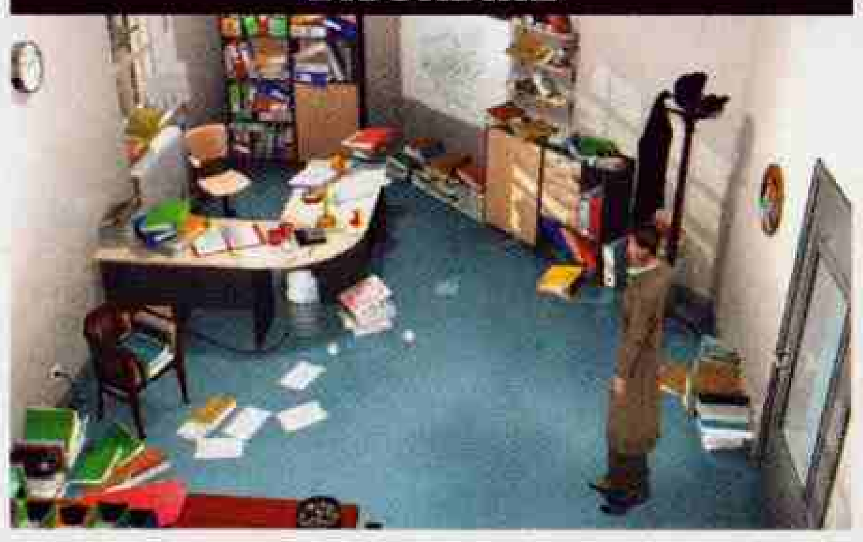
IL PRESENTE

È UNA SPORCA FACCENDA, DETECTIVE HALLIGAN

Ascoltiamo il resoconto del nostro superiore e parliamo con lui (1). Ci verrà consegnato il dossier del caso di cui dovremo occuparci al posto di un nostro collega, il detective Lowry.
Prima di uscire dalla stanza prendiamo la scatola di fiammiferi sulla scrivania. Visto che i resti carbonizzati di un uomo sono stati trovati presso la foresta di Epping, entriamo nel nostro ufficio (2), dalla porta al centro sul lato opposto del corridoio, esaminiamo lo schedario e dai cassetti preleviamo la bottiglia di succo di frutta alla mela, la sciarpa, le bustine di plastica e i guanti. Usciamo da Scotland Yard (basta entrare nell'ascensore) e selezioniamo la foresta di Epping sulla mappa.
Una volta arrivati sulla scena del delitto, avviciniamoci a quello che sembra il luogo di un falò (3) e raccogliamo l'osso e l'erba bruciata, per mezzo delle bustine di plastica.
Torniamo a Scotland Yard e portiamo ad analizzare le prove raccolte in laboratorio (la porta davanti all'ufficio

1 - IL CASO È NOSTRO!

2 - L'UFFICIO È UN PO' IN DISORDINE



3 - PRENDIAMO L'OSSO E L'ERBA COME PROVE

4 - QUELLE MONETE CI SAREBBERO UTILI

5 - PROVIAMO A TELEFONARE AL MUSEO

del capo). Parliamo con Chris, mostriamogli l'osso, chiediamogli delucidazioni sul sesso della vittima e spieghiamogli che ci servono altre informazioni. Ci dirà di portarlo dal professor Turner, un esperto di antropologia, a Oxford. Usciamo da Scotland Yard e dirigiamoci al museo di Oxford.

COME SI ENTRA NEL MUSEO? Il museo è chiuso, e l'unico personaggio disposto a darci udienza è un ubriacone (4) che bivacca lungo il muro di sinistra. Chiediamogli cosa possiamo fare per aiutarlo e di cosa ha bisogno più urgentemente. Ci chiederà qualcosa da bere. Inutile tentare di sottrargli i soldi per usare la cabina telefonica sulla destra, sembra intenzionato a difenderli strenuamente. Siccome non abbiamo spiccioli, raccogliamo la sua bottiglia vuota rovesciata per terra e torniamo a Scotland Yard. Entriamo nel nostro ufficio e proviamo a usare il telefono (5) per contattare il museo. L'apparecchio sembra non funzionare. Andiamo nel laboratorio ed esaminiamo i flaconi in fondo a sinistra. Utilizziamo la sciarpa per pulirli e prendiamo la polvere per rilevare le impronte digitali (è il flacone nero simile a una saliera in mezzo a quelli sulla mensola in fondo a destra). Parliamo con Chris dei flaconi, del fatto che il suo lavoro sia interessante e che non si hanno problemi a tollerare l'alcol. Ci offrirà un assaggio per provare che è veramente forte e questa bevuta ci farà perdere i sensi. Una volta rinvenuti, utilizziamo la polvere per le impronte digitali sui flaconi e scopriamo quale è stato utilizzato da Chris. Prendiamolo e dedichiamoci al nostro cocktail. Versiamo l'alcol nella bottiglia dell'ubriacone e, per correggere il gusto, aggiungiamo il succo di frutta. Rimettiamo il flacone a posto, usciamo da Scotland Yard e torniamo al museo. Portiamo la bottiglia con il nostro cocktail esplosivo all'ubriacone, che sverrà. Raccogliamo le monete dal suo cappello e usiamole per telefonare al professor Turner. Entriamo nella cabina sulla destra (6), alziamo il ricevitore, cerchiamo il numero sulla guida, inseriamo le monete e componiamo il numero. Ci risponderà una voce femminile, che ci informerà che il professore non è reperibile.
Torniamo a Scotland Yard e parliamo con Chris, il quale ci riferirà che ci siamo imbattuti nella figlia di Turner, Melanie. Torniamo al museo a Oxford e ritelefoniamo a Melanie. Ora è senza dubbio più amichevole e ci aprirà la porta del museo.
Dopo un breve scambio di convenevoli e spiegazioni ci troveremo a controllare Melanie. Prendiamo l'osso e tagliamolo con la macchina sul tavolo a destra. Osserviamo il frammento con il microscopio (7) e mettiamo a fuoco con l'apposita ghiera. Controlliamo la traccia gialla due volte. Si tratta di oro! Esaminiamo le armi sul bancone e

8 - A CASA DI ARTHUR BLAKE

6 - ORA POSSIAMO TELEFONARE

7 - L'OSSO HA UNA PARTICELLA D'ORO!

usiamo l'osso sul falcetto. Ora sappiamo che la vittima è stata uccisa con un falcetto d'oro!
Leggiamo la rivista in primo piano (Forbidden Archeology's), con l'articolo di Arthur Blake che parla di antichi rituali druidici. Torniamo dal detective e informiamolo sulle nostre scoperte. Ora ricontrolleremo Brent. Chiediamo a Melanie di Blake e di come rintracciarlo. Riceveremo il suo indirizzo.

LA CACCIA CONTINUA IN FRANCIA

Usciamo dal museo e andiamo a casa di Arthur Blake (8). Suoniamo e, dopo esserci presentati, verremo invitati a entrare. Qui lo studioso ci informerà del rituale finale dei druidi e ci parlerà dell'Amuleto della Trasformazione, mostrandoci anche una sua raffigurazione. In questa immagine, proveniente da Carmors in Francia, è

DOVE SI TROVA L'AMULETO DELLA TRASFORMAZIONE? indossato da un antico condottiero. Andiamo a Portsmouth, dove potremo trovare una

9 - PARLIAMO AL PESCATORE

TRUCCHI

in certi casi si tratta di un particolare così piccolo che è molto facile dimenticarsi di raccoglierlo. Peccato che l'assenza di questi oggetti impedisca di continuare l'avventura. Si rimane bloccati, con la netta sensazione di aver dimenticato qualcosa, ma non si riesce a capire in quale locazione. È quindi necessario visitare nuovamente tutti i luoghi, nell'affannosa ricerca del prezioso particolare. La sensazione non è delle migliori, quindi pensiamoci prima.

DIALOGHI SUI MASSIMI SISTEMI
È possibile interagire con i personaggi del gioco tramite i dialoghi, a volte anche abbastanza vari. Certe domande fanno apparire ulteriori argomenti di discussione e alcuni di questi sono davvero vitali ai fini dell'avventura. Se continuiamo a chiedere le stesse cose ai personaggi o se non seguiamo il percorso giusto per arrivare a un determinato argomento, talvolta non saremo in grado di continuare il gioco e non potremo accedere a nuove opzioni.

CONFLICT ZONE
Un buon titolo di strategia in tempo reale, che si propone un'idea originale: evidenziare l'impatto dei mass media sulla guerra. Purtroppo, la longevità del gioco non è molto elevata, ma possiamo dare nuova linfa a questo titolo con i trucchi di GMC.

Premiamo "C" durante il

TRUCCHI

gioco, per attivare la finestra dei trucchi e poi schiacciamo il tasto "backspace" che troviamo sopra al tasto "invio".

WIN – per vincere istantaneamente la missione
MY TAYLOR IS RICH – 20.000 punti e il 100% di popolarità
REPLAY ALL MISSIONS – accesso immediato a tutte le missioni

GANGSTERS 2
Gli anni '30 in America: l'epoca del proibizionismo, dei "gangster", dei boss malavitosi che regnano incontrastati... Insomma, giocando a questo titolo sembrerà di rivivere le scene del celebre film "Il Padrino".

Iniziamo una nuova partita e inseriamo "bangagong" per Joey Bane per poter visualizzare tutte le spie
Oppure inseriamo come nome ">- 00 -<" per avere i cinque specialisti.

All'interno del gioco, nel menu "Isometric View", teniamo premuto SHIFT e digitiamo "THIS TIME AROUND" o " I LOVE A1", per attivare la modalità di debug del gioco e avere subito molti soldi.

Durante il gioco, premiamo CTRL+ALT+SHIFT+C e apparirà una finestrella. Digitiamo "Speedy" e modifichiamo il nome di Joey Banes in "Gonzo". Otterremo, così, una Hotrod Classic del 1950 e 8 uomini. Sempre schiacciando CTRL+ALT+SHIFT+C,

10 – SALUTIAMO IL CAPITANO CON IL SUO TITOLO!

11 – IL MAUSOLEO È DISTRUTTO

12 – LA GRIGLIA DI VENTILAZIONE SEMBRA UN BUON NASCONDIGLIO

nave per Carmors. Parliamo con il capitano della nave per scoprire che non ci darà molte informazioni.
A questo punto, interpelliamo il pescatore (9) e chiediamogli della canna, di cosa si aspetta di pescare, del capitano Deneuve e di quali debolezze abbia. Scopriremo come rivolgersi al burbero comandante. Rivolgiamoci a lui con il giusto appellativo (10) e chiediamogli di Carmors, del suo lavoro, delle sue memorie, del castello di Carmors e delle sue leggende. Lui ci parlerà di una leggenda bretone in cui si narra che i druidi potessero utilizzare del sale per distruggere i palazzi.
Parliamo ancora con il pescatore del capitano, della verità delle sue storie e chiediamogli se sono amici. Questi ci risponderà che, malgrado lo siano, a lui non piace molto il gatto del comandante. Chiudiamo la conversazione e, non appena vediamo comparire il grazioso animaletto, spostiamoci sull'estrema destra dello schermo, aspettiamo che arrivi tra le due file di casse, prendiamo la sciarpa e mettiamola sopra il quadrupede per catturarlo. Avviciniamoci al pescatore e usiamo il gatto su di lui: la povera bestiola rovescerà il barattolo delle esche costringendolo a lasciare il molo. Prendiamo il secchio e la canna da pesca, combiniamoli insieme nell'inventario, ottenendo così un attrezzo che ci consentirà di raschiare il sale dalla chiglia della nave.
Imbocchiamo la strada sulla destra e dirigiamoci alle rovine del castello, procediamo lungo il sentiero a sinistra, poi in basso per giungere al cancello antistante il cimitero. Apriamolo con la cartella contenente le informazioni sul caso. Mettiamo il blocco di sale su una tomba con la parte superiore incavata (ce ne sono alcune nel cimitero) e sminuzziamolo con l'osso. Raccogliamo i grani di sale e andiamo dietro la cappella per trovare il mausoleo.
Usiamo i grani di sale sul mausoleo e osserviamolo crollare. Tra le macerie (11) troveremo uno scrigno con dentro l'Amuleto della Trasformazione. Torniamo alla nave, parliamo con il capitano e chiediamogli quando è prevista la partenza. Una volta in cabina, nascondiamo l'amuleto nella griglia di ventilazione (12).
Usciamo e, al ritorno, troveremo tutto sottosopra. La nostra fatica è stata quasi inutile: il prezioso amuleto, infatti, è stato rubato!

SULLE TRACCE DEI DRUIDI

Andiamo a parlare con Arthur Blake. Dopo il nostro racconto chiediamogli informazioni sui druidi moderni, fino a che non ci parlerà dei Neo Druidi e ci consiglierà di cercare un gruppo noto come Il Cerchio. Torniamo a Scotland

14 – LOWRY È PROPRIO INSOPPORTABILE!

13 – FACCIAMO INCETTA DI CANCELLERIA

15 - ORA SI PUÒ ENTRARE NELLA VILLA

16 - CORRIAMO VERSO LE URLA!

17 - IL TEMPISMO È D'OBBLIGO

Yard (proprio in tempo per subire una bella ramanzina dal capo) e rechiamoci al centro elaborazione dati. Parliamo con Janet, che ci consegnerà un modulo di richiesta informazioni da firmare. Esploriamo l'ufficio e raccogliamo una carta copiativa, una cartellina e un modulo di richiesta cancelleria dalla scrivania tra le due finestre (13). Uniamo questi tre oggetti nell'inventario. La carta copiativa sporge svelando l'inganno e dovremo tagliarla.

COME PRENDERE LE FORBICI?

Per far ciò andiamo dal nostro collega (14), una persona superba e infida, che non ha nessuna intenzione di prestarci le forbici e parliamogli dell'appuntamento con Janet, chiedendogli se possiamo usare il suo telefono fino a quando non otteniamo il suo numero interno (196). Torniamo nel nostro ufficio e chiamiamo il nostro altezzoso collega al telefono. Selezioniamo il messaggio numero 5 della segreteria e facciamolo partire. Ora Lowry si recherà dal capo, e potremo intrufolarci nel suo ufficio indisturbati, prendere le forbici e usarle sulla carta copiativa.
Aspettiamo che l'arrogante Lowry esca dall'ufficio del capo ed entriamo. Diamogli da firmare la cartellina e portiamo il tutto al centro elaborazione dati. Diamo il modulo alla nostra collega e potremo usare la banca dati. Chiediamole informazioni sul Cerchio e di avere una stampa della ricerca, per poi farne un duplicato con la fotocopiatrice sulla destra del corridoio principale. Rechiamoci al museo, lasciamo una copia dell'indirizzo nella buca delle lettere e dirigiamoci verso l'abitazione di Lord Sinclair.

COME SI ENTRA NELLA VILLA?

Arrivati alla villa, usiamo i fiammiferi sul cespuglio vicino al giardiniere che, spaventato, lascerà cadere le cesoie. Ora spostiamoci sulla destra e usiamo le cesoie per aprirci un varco nella rete. Rotte le cesoie, utilizziamo le forbici, fino a che non si rompono anch'esse. Usiamo i guanti (due volte), per ottenere un'apertura nella rete. Prendiamo il piccolo filo metallico (è molto difficile da vedere, si trova in basso a destra, dove la rete si confonde con la siepe). Uniamo le buste di plastica con la sciarpa per ottenere una sorta di cuscino e usiamolo nel buco (15). Passati dall'altra parte, verremo accolti da un energumeno armato, che ci condurrà in una stanza della villa. Per fuggire da questa prigione improvvisata rimuoviamo il quadro e usiamolo sul chiodo. Con quest'ultimo, tagliamo la tela del dipinto e asportiamo le mattonelle vicino alla porta.
Mettiamo la tela sotto la porta (nello spazio senza mattonelle) e utilizziamo il chiodo sul buco della serratura. Ritiriamo la tela per trovare la chiave, e con questa apriamo la porta. Scendiamo al piano inferiore e dirigiamoci tra le due rampe di scale (16), verso il giardino dove assisteremo a una scena davvero raccapricciante: un uomo ancora vivo giace su un altare e Lord Sinclair, insieme ad altri suoi amici vestiti da sacerdoti druidi, è intento a consumarne la carne, pezzetto dopo pezzetto...
La vista non è delle più edificanti e sveniamo. Al nostro risveglio Lord Sinclair ci racconta del Cerchio.

LA STRADA CHE PORTA AL PASSATO

Ora controlliamo Melanie. Di ritorno dal museo troviamo le fotocopie che Brent ha precedentemente lasciato nella cassetta delle lettere e ci dirigiamo alla villa di Lord Sinclair. Entriamo nel buco praticato da Brent (17), e aspettiamo fino a che la guardia sulla destra si avvicina all'angolo della casa. Quando lo scagnozzo si gira, gettiamo le pietre nel cespuglio che si trova sulla sinistra della casa. Allarmate dal rumore le guardie correranno in quella direzione. Non appena anche il secondo arriverà vicino al cespuglio, dirigiamoci verso il cespuglio sulla destra e, di corsa, entriamo in casa dalla finestra. Ci troveremo nello studio di Lord Sinclair.

COME SI APRE LA CASSAFORTE?

Giriamo il pentagramma e il cerchio con le figure umane, in modo che la biglia e l'uomo con le braccia allargate puntino verso il basso (18). Dovremo sentire

TRUCCHI

digitiamo "Tony S." e modifichiamo il nome di Joey Banes in "Scarface" per avere nuovi gangster, invincibilità, tutte le armi e l'abilitazione a tutti i livelli.

HALF-LIFE: BLUE SHIFT
Torna uno dei più famosi titoli degli ultimi anni. In questo episodio, saremo una delle coraggiose guardie che popolavano il complesso di edifici di Black Mesa.

Prima di lanciare il gioco, creiamo un nuovo collegamento aggiungendo il parametro "-console" dopo il nome dell'eseguibile. Per esempio "C:\GameFolder\bshift.exe -console"

Dopo aver lanciato il gioco, richiamiamo la console con " \ " o " ~ ". Poi, prima di caricare una partita salvata, digitiamo "sv_cheat 1" nella console. Infine, possiamo inserire i seguenti codici:

god - invincibilità
notarget - disabilita la modalità target
noclip - abilita il "no clipping mode" per passare attraverso i muri
impulse 101 - per abilitare tutte le armi
sv_gravity x - modifica il valore della gravità: x è un valore da 0 (no gravità) a 800 (gravità normale)
sv_accelerate x - modifica l'accelerazione durante il salto. 10 è il valore normale
skill x - modifica la difficoltà del gioco. 1= facile, 3= difficile

18 - UN RUMORE SECCO E IL GIOCO È FATTO

TRUCCHI

map x - per passare direttamente a un altro livello. Al posto della X inseriamo il nome di una delle seguenti mappe:

ba_canal1
ba_canal1b
ba_canal2
ba_canal3
ba_elevator
ba_hazard1
ba_hazard2
ba_hazard3
ba_hazard4
ba_hazard5
ba_hazard6
ba_maint
ba_outro
ba_power1
ba_power2
ba_security1
ba_security2
ba_teleport1
ba_teleport2
ba_tram1
ba_tram2
ba_tram3
ba_xen1
ba_xen2
ba_xen3
ba_xen4
ba_xen5
ba_xen6
ba_yard1
ba_yard2
ba_yard3
ba_yard3a
ba_yard3b
ba_yard4
ba_yard4a
ba_yard5
ba_yard5a

HEIST
Un gioco di strategia divertente: facciamo parte di una gang malavitosa e il nostro scopo è di assaltare le banche più famose e più protette degli Stati Uniti. Le missioni sono lunghe e complesse, quindi i trucchi sono i benvenuti!

Durante il gioco premiamo e teniamo premuto CTRL+SHIFT+H, per ricaricare l'energia di tutta la truppa!

EMPIRE EARTH
Troppo difficile conquistare il mondo? Ci pensa GMC, che segnala tutti i trucchi per questo incredibile gioco di strategia! Per utilizzarli, premiamo "Invio", digitiamo il codice e attiviamolo premendo nuovamente "Invio"!

my name is methos - Tutte le risorse e visualizza la mappa

19 - IL QUADRO VA INTERPRETATO COME FOSSE UN OROLOGIO

20 - LA CASSAFORTE È APERTA

21 - FACCIAMO SCATTARE L'ALLARME

un rumore secco. Osserviamo il quadro (19) e spostiamolo: dietro è nascosta una cassaforte. La combinazione è 10-1-6, come si può dedurre dalla posizione dei simboli situati sopra un ipotetico quadrante d'orologio. Giriamo il disco su 10, premiamo il pulsante a destra per confermare, giriamolo ancora su 1, ripremiamo il pulsante e, infine, ruotiamolo su 6, schiacciando ancora un'ultima volta il pulsante. Udremo un suono più basso, che indicherà che la cassaforte (20) è aperta.
Raccogliamo l'amuleto e la pergamena. In quel momento, Brent entrerà nella stanza. È sotto il controllo di Lord Sinclair, quindi cercherà di attaccarci, ma una provvidenziale botta in testa lo farà ritornare alla ragione, appena in tempo per fuggire prima che le guardie riescano a catturarci.
Il controllo ora ritorna a Brent e, giunti a casa di Arthur Blake, gli racconteremo l'accaduto. Chiediamo a Blake cosa dice la pergamena. Blake ci informerà che ha bisogno di un libro per tradurre le rune e ci chiederà di andarlo a recuperare alla biblioteca universitaria di Oxford. Usciamo dalla casa e dirigiamoci in biblioteca.

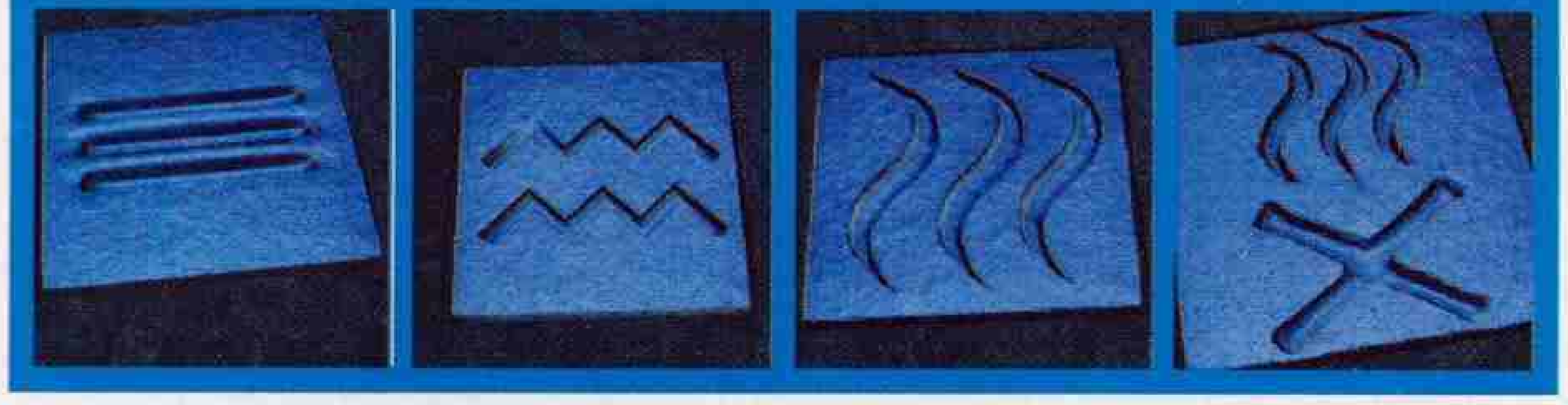
COME SI PORTA FUORI IL LIBRO DALLA BIBLIOTECA?

Entriamo nell'edificio, andiamo nella sala di destra e prendiamo un libro dal tavolo.

22 - SOSTITUIAMO LE COPERTINE DEI LIBRI

LA SIMBOLOGIA DEI DRUIDI

I druidi, popolo molto legato alla natura, oltre a utilizzare un alfabeto composto da rune (che sono presenti all'interno dell'avventura) attribuivano molta importanza all'equilibrio tra i quattro elementi che erano considerati i costituenti dell'universo: Terra, Acqua, Aria e Fuoco. In *The Mystery of the Druids* dovremo quindi fare molta attenzione a questi simboli che ci permetteranno, se interpretati correttamente, di risolvere il gioco.



Spostiamoci nella stanza di sinistra, dove un professore occupa il computer che ci serve per trovare la posizione del testo. Mettiamo il volume nella tasca dell'uomo (è talmente assorto che non si accorge del fatto) e usciamo dalla biblioteca. Avviciniamoci alla macchina parcheggiata e con il filo di ferro apriamo la serratura (21). L'antifurto inizierà a suonare e il professore cercherà di uscire per capire cosa sta succedendo. Il libro che ha in tasca farà suonare l'allarme della biblioteca e il professore verrà bloccato. Torniamo al computer, e usiamolo per cercare la posizione del libro: 48-3-C-B. Andiamo

23 - ECCOCI AL PONTE

CON IL MIO COMPUTER È TUTTO PIÙ SEMPLICE

RIVISTA + 2 CD A SOLE L. 9.900!

È una pubblicazione

future media italy

Media with passion

TRUCCHI

all your base are belong to us – +100,000 di tutto
you said wood – +1000 Unità di legname
boston food sucks – +1000 Unità di cibo
rock&roll – +1000 Unità di pietrà
creatine – +1000 Unità di ferro
atm – +1000 Unità d ' oro
i have the power – Magia e Potere al massimo
brainstorm – Costruzioni più veloce
columbus – Per vedere pesci e animali
the quotable patella – Tutte le unità vengono migliorate
asus drivers – Mostra la mappa
somebody set up us the bomb – Per vincere la partita
ahhhcool – Per perdere la partita
display cheat – Mostra tutti i trucchi
boston rent – Per perdere tutto l'oro
uh, smoke? – Per perdere tutto il legname
headshot – Rimuove oggetti dalla mappa
the big dig – Per perdere tutte le risorse.

24 – LA CLESSIDRA DEL TEMPO

25 – INSERIAMO IL GANCIO E GIRIAMO

nella sala centrale, allo scaffale C e prendiamo il tomo dal ripiano 3. Il libro, però, non potrebbe essere portato fuori dalla biblioteca, perciò andiamo nella sala a destra, scambiamone la copertina con una di quelli presenti sul tavolo (22), passiamo dal bancone, usiamo il testo sulla bibliotecaria e lo riceveremo in prestito.
Ora dirigiamoci nuovamente a casa di Arthur Blake. Diamo il libro a Blake, che tradurrà la pergamena e ci parlerà di un passaggio verso un'altra dimensione (il passato?). All'improvviso la casa inizierà a tremare e faremo appena in tempo a uscire prima che esploda. Blake perirà nell'incidente e a noi non resterà che raggiungere il luogo che lui ci aveva indicato. Prendiamo le due assi che formano il cartello (23) e andiamo sul ponte. Proseguiamo a piedi fino a che è possibile. Mettiamo un'asse tra un ponte e l'altro e saliamoci sopra. Poniamo la seconda asse davanti alla prima, proseguiamo e recuperiamo l'asse lasciata indietro. Continuiamo fino a che non attraversiamo il ponte, ricordandoci di recuperare un'asse una volta arrivati.

COME SI AVVIA LA MACCHINA DEL TEMPO?

Mettiamo l'amuleto dentro il secchio davanti alla torre e la porta si aprirà. Sistemiamo l'asse sotto la porta e prendiamo l'amuleto dal secchio. Svitiamo uno dei ganci del secchio ed entriamo all'interno della torre. Recuperiamo l'asse dalla porta. Il pavimento interno si alzerà, mostrando una clessidra (24). Esaminiamo la parte centrale che connette i due recipienti di vetro della clessidra e usiamo le forbici per rimuovere la vite. Mettiamo il gancio nell'incavo posto sul pezzo centrale (25) e giriamolo. La sabbia inizierà a scorrere e il terreno si spalancherà. Stiamo per affrontare un pericoloso viaggio nel tempo. GIOCHI COMPUTER

IL PROSSIMO MESE

Sul prossimo numero, troveremo la seconda parte della soluzione di *The Mystery of the Druids*.

IN EDICOLA DAL 25 GENNAIO!

SIAMO RIUSCITI A SCONFIGGERE IL SIGNORE DELLA MORTE CHE CI OPPRIMEVA IN LORDS OF MAGIC? ALLORA NON PERDIAMO IL PROSSIMO NUMERO DI GMC, CON UN NUOVO GIOCO COMPLETO IN REGALO!

ASUS®

V8200 T Series

New Digital Life

GeForce 3

Ti 200 500

- Basate su motore grafico programmabile: NVIDIA® GeForce3 Ti 500/200
- Ottimizzate per DirectX® 8.1 ed OpenGL® 1.3
- Tecnologia SmartDoctor per garantire la massima affidabilità al tuo sistema

Modelli disponibili

V8200T5 / Deluxe
- GeForce3 Ti500, 64MB DDR, uscita VGA, ingresso video, uscita TV, occhiali 3D

V8200T5 / Pure
- GeForce3 Ti500, 64MB DDR, uscita VGA

V8200T2 / Deluxe
- GeForce3 Ti200, 64MB DDR, uscita VGA, ingresso video, uscita TV, occhiali 3D

V8200T2 / Pure
- GeForce3 Ti200, 64MB DDR, uscita VGA

V7700TI / Deluxe TV
- GeForce2 Ti, 64MB DDR, uscita VGA, ingresso video, uscita TV, occhiali 3D.ASUS TV BOX

V7700TI / Deluxe
- GeForce2 Ti, 64MB DDR, uscita VGA, ingresso video, uscita TV, occhiali 3D

V7700TI / T
- GeForce2 Ti, 64MB DDR, uscita VGA, uscita TV

V7700TI / Pure
- GeForce2 Ti, 64MB DDR, uscita VGA

ASUS dominates NVIDIA/Gartner Dataquest awards:

- Best Performance
- Best Technical Support
- Best Performance/Price
- Best Product/Portofolio
- Best Promoter of 3D
- Most Innovative
- Best NVIDIA Partner

ASUS® www.asus.it

NVIDIA graphics

CDC
Tel:0587-2882
Fax:0587-288312
www.cdcpoint.it

EXECUTIVE
Tel: 0341 2211
Fax: 0341-221507
www.executive.it

Frael
Tel:055-696476
Fax:055-696289
www.frael.it

Microtek
Tel:06-88643303
Fax:06-88643359
www.microtek.it

PLAY MORE
XBOX
WWW.XBOX.COM
© 2001 MICROSOFT CORPORATION. TUTTI I DIRITTI RISERVATI. XBOX E IL LOGO XBOX SONO AMBEDUE MARCHI
REGISTRATI O MARCHI DI MICROSOFT CORPORATION NEGLI STATI UNITI D'AMERICA E/O ALTRE NAZIONI